REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO NINTENDO 64 GAME BOY COLOR NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE



ASÍ SON LOS 10 PRIMEROS JUEGOS DE GAME BOY ADVANCE



No hay nada seguro, excepto tu miedo....



"Es, decididamente, una obra maestra, única en su género". Nintendo Acción, Mayo 2001







SUMARIO Nº 103 | JUNIO 2001

REPORTAJES

Lo primero es lo primero: diez juegos, los primeros, para probar tu Game Boy Advance. Verás títulos insignes, como Mario, F-Zero. Rayman, Castlevania, Top Gear...



12 Game Boy Advance

20 Excite Bike 64

24 Snoopy Tennis

GUÍAS

Aguí tienes las claves necesarias para coger Oro y Plata confiado y

en calma. Tendremos dos entregas en el mismo plan. También respondemos las dudas más "gordas" de Majora's Mask. Y ayudamos a Snoopy a resolver misterios.

44 Pokémon Oro y Plata

50 Scooby Doo

54 The world is not Enough

58 Donkey Kong Country

64 Consultorio Zelda

CONCURSO

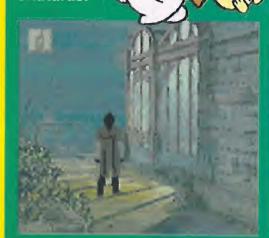
Ponemos en juego 15 cartuchos de Excite Bike 64.

NOVEDADES

Mes Game Boy Color, como ya viene siendo norma habitual. **Destacamos dos interesantes** novedades: Alone in the Dark.

con su terror gótico, y Pokémon Puzzle Challenge,

con toda la marcha de estas intrépidas criaturas.



26 Alone in the Dark

30 Las Super Nenas

31 Portal Runner

32 Pokémon Puzzle 33 Thunderbirds

34 Warriors of M&M

35 Robin Hood

36 Flipper & Lopaka

37 Croc 2

46 Freestyle Scooter

47 The MummyReturns

4 Noticias

40 Guia de compras N64

42 Guía de compras GBC

68 Zona Zero

70 Trucos N64

Trucos GBC

74 Avance

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Diaz Directora de Arte: Susana Lurguie Redacción: Javier Dominguez (Jefe de sección)

Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela

Secretaria de Redacción: Ana Torremocha Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodriguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas. José Mª Cobas, Sergio Llorente.



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Director de Marketing: Maria Moro
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Girculación: Paulíno Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del

Departamento de Suscripciones: Cristina del Rio, Maria del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Directora de Publicidad: Mônica Marín E-mail: monima@hobbypress.es Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco

Cordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9º planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: Maria Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: Jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.
Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Maria Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:

lel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18

Redacción:

C/Pedro Teixeira, 8. 2º planta. 28020 Madrid

Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48

nintendoaccion@hobbypress.es

Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41

902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: Dispaña. C/General Perón,

27-7º planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30

Transportes BOYACA. Tel. 91 747 88 00

Ctra. de Barcelona Km. 11, 200 28022 Madrid Depósilo Legal: M-36689-1992 © 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

₱ 1993 Nintendo, Ali Rights Reserved.
Nintendo", "Nintendo Entertainmen System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Maño" are trademarks of Nintendo, dods os fittulos apacedos en esta revista son marcas registradas o pryprights de Nintendo of Ameria. Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o oppryindas de las mas serbádoa. T.M. © y Ø en juegos y personal se perteneciente a compariás que comercialitan y autorizar estos productos. TENDO ACCIÓN no se hace necesariamente nolidaria de las nes vertidam por sus colaboradores en los articulos firmado



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



CONCURSO

Regalamos 20 Thunderbirds. ¿Te apuntas?

NOTICIAS

MUNDO POKÉMON 2001, YA EN MARCHA

Nueva cita Pokémon en el Parque de Atracciones

Nintendo quiere repetir el éxito de público de Mundo Pokémon 2000, y acaba de poner en marcha la edición 2001. La exposición es en El Palenque, en el Parque de Atracciones de Madrid, y cuenta con las actividades que tanta aceptación tuvieron: castillo hinchable, área de dibujo y vídeo, y zona de cartas. Este año, la zona de consolas cuenta con los grandes protagonistas: Pokémon Oro y Plata, que podréis probar en innumerables puestos de juego.

QUE NO TE FALTE EL CABLE LINK

Un accesorio indispensable para tu Game Boy Advance



Se acerca el 22 de junio y hay que ir pensando (acariciando, casi) en nuestra Game Boy Advance. Ya tienes el dinerito, incluso un poco más, aunque aún no has decidido qué juego(s) te vas a comprar. Nosotros vamos a tentarte un poco presentándote el cable link. Bastará con decirte que él solito te garantizará diversión explosiva a cuatro jugadores, y en muchos casos con un solo cartucho. ¿Te hemos convencido? Pues espera a oír el precio: alrededor de 2.000 pesetas. Ahora sí, ¿eh? La única pega es que cada cable link sólo sirve para dos jugadores, otro amigo debe unir el suyo para jugar cuatro.

QUE PASE KIRBY

Nintendo prepara el doble asalto del "gordinflón"

Kirby's Crystal Shard se estrenará en Nintendo 64 a principios de julio. Nintendo por fin ha dado vía libre a este interesante plataformas 2 1/2D en el que ayudaremos al simpático gordinflón rosa a recuperar seis piezas de un cristal mágico. Diseñado por Hal Laboratory, el

juego destaca por las originales habilidades de Kirby, que es capaz de absorber a sus enemigos y adquirir sus ataques. Además presenta un buen número de movimientos que se dejan controlar a la perfección. Es para un jugador pero incluye tres minijuegos que podréis compartir con otros tantos amigos.

Kirby también se lucirá en Game Boy Color con un cartucho no menos original. Se llama Kirby's Tilt'n Tumble y viene con un sensor que detecta cualquier movimiento de la consola. Kirby atravesará 8 gigantescos mundos llevados por nosotros de esta guisa: Kirby obedecerá el movimiento que imprimamos a la máquina. Hay además un montón de subniveles, secretos ocultos y minijuegos que alargarán la vida del juego. Para este aún no tenemos fecha, ¿navidades?







DEVIR PRESENTA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"

Un juego de tablero que guarda absoluta fidelidad a la obra y el espíritu de Tolkien



Desde el 20 de abril está disponible El Señor de los Anillos, un juego de mesa basado en la novela de Tolkien. Un concepto original por cuanto en este juego todos colaboraréis para evitar al maligno Sauron y arrojar el Anillo Único en el Monte del Destino.

Juegan de 2 a 5 personas, y cada una controla a un Hobbit. El objetivo es atravesar los cuatro escenarios del juego usando las cartas Hobbit o completando una columna especial de sucesos.

La caja contiene un tablero de juego, dos tableros dobles de escenarios, una figura de Sauron, 5 de hobbit, 6 marcadores, 60 cartas hobbit, 5 de personaje, 5 de Gandalf, 35 de lugares, 23 fichas de evento, 11 contadores de vida, 32 escudos, 1 anillo, 1 dado y una hoja de Salón de la Fama. Su precio es de 6.900 ptas y lo distribuye **DEVIR**.

ALUVIÓN DE NOVEDADES PARA GBC

De todos los gustos: fútbol, monopatín, Rol...





Muchos y ricos juegos de GBC para amenizar las tardes y mañanas de calor. Si te molan los buenos RPG (aunque sean en inglés), Virgin ha lanzado Heroes of Might & Magic 2, sin duda uno de los mejores juegos de estrategia para la portátil. De Virgin también es European Super League Football, donde jugaremos la liga del futuro del futuro, con los equipos más potentes de Europa, y

WDL Thundertanks, uno de acción en el que controlaremos 12 potentes tangues.

Por su parte, Proein ha lanzado The Simpsons:
Treehouse of Horrors, un plataformas protagonizado por la familia más ridícula de la tele, y Tech Deck Skateboarding, que pasa por controlar un mini-monopatín con su "dedo".
Habilidad, piruetas, acrobacia y mucho humor nos esperan en este cartucho.



Juega con tus héroes favoritos en GAME BOY COLOR



RETURNSTM
(EL REGRESO DE LA MOMIA)



www.universalstudios.com



Disponible en mayo de 2001





ACTUALIZADO! NINTENDO RETRASA E LANZAMIENTO DE GAMECUBE **EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS**

La presentación "oficial" de la consola será en el próximo E3







Nintendo GameCube estará a la venta en Japón el 14 de septiembre, y no en julio como estaba previsto. El Presidente de Nintendo Co., Mr. Yamauchi, se ha referido a problemas en el suministro de componentes para la máquina como uno de los motivos del retraso.

Para Nintendo América, el cambio de fechas podría obedecer a que "Nintendo sólo piensa en traer lo mejor, de modo que la consola llegará con absoluta garantía de ofrecer el mejor hardware y software posibles". En USA llegará en noviembre. También hemos leido que se han distribuido 600 kits de desarrollo, y que muchos de los juegos en marcha se mostrarán durante la presentación oficial de la máquina, en el E3 de mayo.

BROKEN SWORD DA EL SALTO A GBA

Revolution Software convierte esta aventura desde el PC



Broken Sword nació en 1997, en formato PC, y tuvo un éxito increíble. Una buena videoaventura con puzzles, mucho diálogo y localizaciones increíbles. Tal cual, pero con los gráficos en menor resolución, llegará a Game Boy Advance. De ello se está encargando el grupo Revolution Software, que trabaja sin fecha tope. En fin, que nos encantará meternos en el papel de George Stobbard para acabar con una confabulación gigantesca. En GBA.

SPIDERMAN, A TOPE

El hombre araña estrena película y nuevo juego en GBC

Columbia Pictures y Marvel Comics tienen en marcha la nueva película de Spiderman, que si el calendario se cumple llegará en el 2002. Ya sabemos que la dirige Sam Reimi y la protagonizan Tobey Maguire (Peter Parker), Willem Dafoe (Green Goblin) v Kirsten

Dunst (Mary Jane Watson). Pues bien, os avanzamos que Activision se ha hecho con los derechos para desarrollar y publicar juegos basados en esta película, en sus secuelas y en la nueva serie de televisión.

Spiderman de Game Boy Color aterrizará en junio. Sabemos que se titula Spiderman 2 The Sinister Six, que lo está haciendo Torus Games y que será un plataformas de acción en scroll lateral.



GA PREPARA CHU **OCKET PARA GBADVANCE**

Parece probable que Sonic llegue antes de lo previsto

000

000

005

Nunca un planteamiento tan sencillo va a resultar tan divertido como lo que nos ofrece Sega en Chu-Chu Rocket! Va de ratones y de gatos, y de cómo llevar a los roedores a tu cohete antes de que se los coma el micifu. Se juega sobre un tablero, desde una perspectiva aérea, sobre el que además hay multitud de items que variarán las condiciones del juego. Los gráficos serán clavaditos a los de la versión de Dreamcast, y alucinarás cuando veas la cartidad de elementos que se mueven al mismo tiempo en pantalla

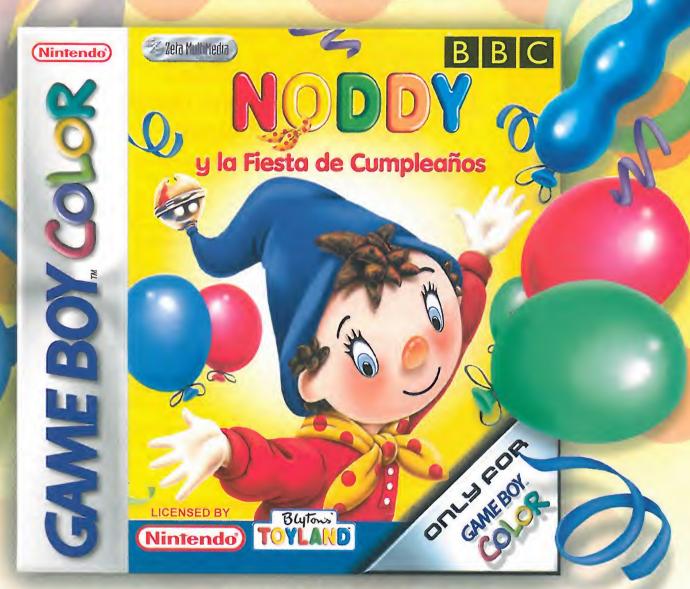
¿Que cuándo podremos jugar con esta maravilla? Esperamos tenerlo un poquito después del lanzamiento. ¿Junto con Sonic? Pues ojala. Fuentes de Sega España nos han dejado caer que Sonic the Hedgehog Advance podría salir a la venta en todo el mundo el 22 de junio. En fin, sobre este título os contamos que lo está desarrollando la compañía japonesa DIMPS, bajo la supervisión del Team Sonic. DIMPS son los chicos que trabajaron en el formidable Sonic Pocket Adventures de Neo Geo Pocket, así que esperamos sólo lo mejor







Celebra con Noddy la fiesta de cumpleaños













Un fantástico juego, donde los más pequeños disfrutarán en el maravilloso mundo de Noddy









Noddy and Toyland: Copyrights are the property of Enid Blyton Ltd/BBC Worldwide Ltd (All rights reserved). Trademarks are the property of Enid Blyton Ltd (All rights reserved).

IDEOAVENTURA LLAMADA **ZERO PROJECT**

Los italianos 7th Sense tienen el juego casi a punto

ROSA,

Finalmente se

A última hora ha saltado la sorpresa. Hay un modelo más de Game Boy Advance. Blanco, transparente, morado, y ahora rosa. Un rosa chicle total, que resulta muy atractivo. O sea que tienes más donde elegir, y por el mismo precio: alrededor de 20.000 pesetas. Ya sabes, a partir del 22 de junio.





Hace algunos meses os presentamos en primicia un juego que iba a romper moldes en Game Boy Color. Su nombre: Zero Project. Las primeras pantallas eran espectaculares y venían avaladas por un estilo de juego poco visto en la portátil: la videoaventura. Ahora hemos vuelto a echar un vistazo al trabajo de estos italianos y de nuevo nos hemos quedado estupefactos. El juego está avanzadísimo, es casi una realidad, aunque aun -una pena- no tiene fecha de lanzamiento. Sobre el argumento tampoco se sabe mucho. Será una aventura loca y divertidísima, diseñada con un estilo cartoon. Gracias al interface, puesto en marcha por los italianos con el nombre de S.(tupid) E.(ngine) podremos explorar al máximo las posibilidades del escenario, y dialogar e interactuar con todos los personaies que encontremos. Apuntad su nombre: nos va a dar muchas

READY TO RUMBLE 2, CONFIRMADO! Virgin lanzará el 30 de junio este

potente cartucho de Midway

El divertido juego de boxeo de Midway estará en las tiendas una semanita después que la Game Boy Advance. O eso hemos leído en el plan de lanzamientos de Virgin, que distribuirá el juego. Y por supuesto podéis esperar lo mejor, porque esta vez los

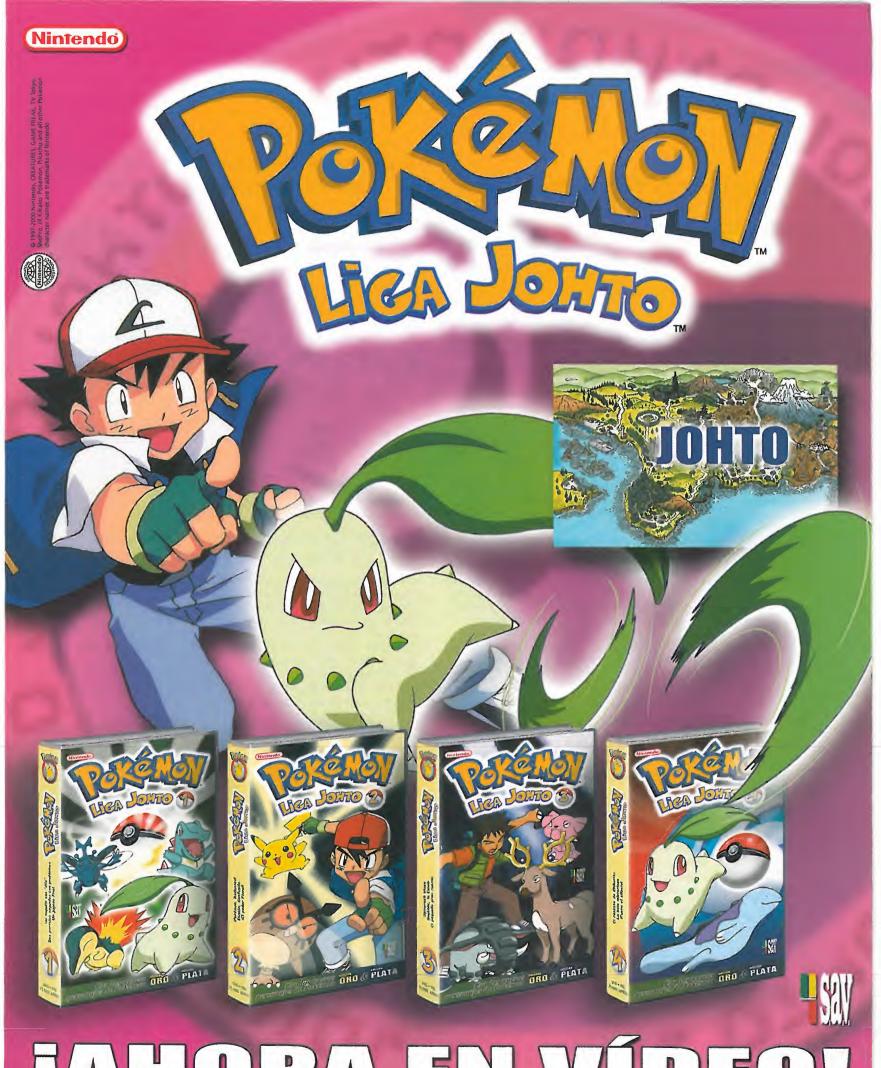


chicos de Crawfish Interactive se han esmerado más que en la conversión a GBC, y han sabido sacar el máximo partido a la máquina. Por ejemplo, hemos oído que han cogido frames de animación de las versiones de DC y PS2 y las han renderizado como sprites para dar a los boxeadores el feeling más realista. Del mismo tendremos la impresión de que el juego está en 3D, aunque será el movimiento rotatorio de cámara el responsable de esa "sensación", porque en realidad estará en dos dimensiones.

Bueno, y después de los detalles técnicos, anotad que tendremos 11 luchadores, que no faltarán los consabidos minijuegos que sirven de entrenamiento y que nos lo vamos a pasar. pipa, de nuevo, con este caricaturizado boxeo.

ACCIONES

- TONY HAWK 3. EN CAMINO. Activision lo ha anunciado para Game Boy Color y GBA entre otras plataformas. La promesa es llevar el skate a otro nivel, añadiendo escenarios reales de Rio de Janeiro, Los Angeles, Canada, Tokio o París, y una línea completísima de skates profesionales. Menudo bocado.
- POKEMON Y STAR WARS, PREMIADOS. La Academia de Ciencias y Artes Interactivas, AIAS, la academia de los profesionales de la Industria del Videojuego, ha conferencia de desarrolladores celebrada en San José, California Pokémon Snap ha sido galardonado año (children/family), mientras que Star Wars: Episode 1 Racer se ha llevado el galardón al Juego de
- MK5 SE ACERCA A GAMECUBE. saga, Ed Boon, el juego estará listo el año que viene, y entre otros detalles ya se sabe que el motor de juego será completamente rediseñado, y que contaremos con la presencia de Scorpion. Podremos ver las primeras
- LY BIOHAZARD 0? Todos suponíamos que Capcom iba a lanzar el nuevo Resident Evil junto con GameCube, o sea el 14 de septiembre. Bueno, pues ahora se ha sabido que Capcom no tendrá a tiempo el juego para esa fecha, y vivir la aventura de los zombies. ¿Y en Europa? Estamos en ello.
- CONKER 2 SE COCINA EN NGC. A pesar de las escasas ventas de Conker Bad Fur Day en USA, y de que en Europa no en todos los países lo hemos podido jugar, Rare vuelve a la carga con una nueva entrega, esta vez para GameCube. No es oficial, pero se está cociendo. El nombre de Conker's Other Fur Day ha sido registrado por Rare.
- ACCLAIM VUELVE A LA CARGA.Y con qué cosas tan estupendas. Tras su ausencia en el mundo Nintendo, vuelven a apostar fuerte por NGC, y anuncian títulos como Crazy Taxi, Dave Mirra Freestyle BMX2, Extreme G3, NFL QBC 2002 y All Star Baseball 2002. ¿Cuántos de ellos estarán en el E3? Ojalá que os
- UN NUEVO MARIO, A LA VUELTA DE LA ESQUINA. Nintendo ya planifica el futuro, y cuando está a punto de estrenarse Mario Advance en Europa anuncia "secuelas" de este titulo para Game Boy Advance. El siguiente en la lista se llamará Super Mario Advance 2 y estará basado en Super Mario World. Sobre la tercera entrega no ha salido nada a la luz, pero se asegura desde la Gran N que no será una conversión, sino un juego completamente nuevo.



FAHORA EN WIDEO!

NOTICIAS

GAME BOY A TODO TRAPO CON THO

Fútbol, boxeo, rallys, minicoches de Matchbox... de todo para este veranito







THQ va a lanzar dos nuevos títulos de Game Boy Color para finales de mayo. Se trata de Primera Division STARS 2001 y Matchbox Emergency Patrol.

El primero es un futbolero de ley, con todos los equipos y plantillas (16 jugadores por escuadra) de la liga española, de esta misma temporada. El de matchbox nos pone a los mandos del servicio de policía o el de bomberos de una bonita ciudad, y tenemos que cumplir 24 arriesgadas misiones pilotando nuestros coches.

Para julio está previsto el lanzamiento de **Prince Naseem**, uno de boxeo que viene avalado por EA y las plataformas de 32 bits. Y en **agosto** se esperan **WWF Betrayal**, la ultimísima irrupción del wrestling, y el deseado **Colin McRae Rally** (por fin, la primera pantalla), que se nos ha ido un par de mesecitos. En fin, todo sea por disfrutar a tope de este juegazo de coches.

SUPERNENAS AL ATAQUE

Ubi tiene listos dos cartuchos más de las superchicas

Pétalo, Cactus y Burbuja, las Supernenas de Cartoon Network que triunfan en la tele, tendrán en breve dos nuevos videojuegos para GBC. Pánico en Townsville y Lucha con

Ése se sumarán a El Malvado Mojo Jojo, que este mes ocupa nuestras páginas de reviews. Los dos nuevos juegos saldrán a finales de junio, publicados por Ubi Soft.

En cada cartucho se explota una jugabilidad o poder de cada una de las superchicas, aunque todos tienen puntos comunes como la acción lateral, áreas diferentes para explorar, cromos

coleccionables... En El Malvado Mojo Jojo se hace énfasis en la estrategia, mientras que Pánico en Townsville aprovecharemos la fuerza bruta de Cactus, y en Lucha con Ése

salvaremos a todos los personajes amigos.

NUEVO MANDO DE CONTROL PARA NINTENDO 64

Tiene un diseño superatractivo y cuesta igual que los demás pads de Nintendo

Aquí lo tenéis. Brillante y azulado, el nuevo mando de control de Nintendo 64 se presenta ante vosotros con un nuevo diseño y la calidad técnica que Nintendo siempre imprime a sus productos.

De este modo, la oferta de pads se amplía para satisfacer los gustos de cada usuario. Como veis, el nuevo mando de control es igual al que forma parte del pack N64 que Nintendo lanzó hace unos meses. Pero ahora podemos comprárnoslo sin necesidad de hacernos también con la máquina (esto para los que tengáis ya una, claro). En fin, el precio, alrededor de 5.000 pesetas.

LLEGAN DRÁCULA Y FORT BOYARD, DE LA MANO DE CRYO

Cryo también prepara El Pájaro Loco y La Máscara, para Game Boy Color

Desde principios de mayo está disponible Fort Boyard, un atractivo cartucho que mezcla plataformas y aventura en tu Game Boy Color. Está basado en una serie de televisión que triunfa en Francia y nos propone escapar de cada uno de los 36 niveles de una fortaleza. Tenemos que encontrar las llaves correspondientes, pero también activar interruptores, evitar a las ratas y otros enemigos y liberar a los compañeros prisioneros. Completa la descripción una parcela técnica con unos gráficos y una jugabilidad de aúpa.

Junio será el mes, entre otros, de **Drácula**, porque esa es la fecha elegida por Cryo para "vampirizar" nuestra GBC. El desarrollo mezclará acción y puzzles bajo la capa de un Drácula bastante más majete y cordial de lo que habiamos pensado. Si todo va como nos han contado, el juego estará a la venta a mediados de mes. Un pelín antes está previsto El Pájaro Loco, y para finales tendremos La Máscara, ambos para GBC



100007	100008	100009	73 A A A	702280	100015	100016	180166	180172	702076	202443	建造量 202511
100017	100023	702269	100029	100031	702290	4m 200026	200031	200050		202579	
200037	300195	(55) (outhPari 300268	300275	310097	**************************************	704482	202114	202185	202278		303757
⊅EDI+ Ŭ 702236	300162	704555	CART (20) PIAN 704569	Superman 704579	TARZAN 100004	₫ Ø 202273	300213	702297	202169	304177	The second second
700067	00898 700093	700135	704447	704457	(3) (3) 300152	704481	300254	100367		000€€€000 314536	
704493	704531	704452	704537	704541	Yau Bastan (2) 704557	Menny 704558	BRLLSD 704577		202161	202196	300260
700034	700040	700051	€ € € 6 180096	180098	180095		202191	a see sa	202288	202207	
702175	Tommy (0)	702291	102284			300144	314561				圣學圣 310108
702179	300261	700086	300180		сні Эў сн 100376					202135	202144

Llama, indica el número del logo o Sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos inparecerá en tu pantalla!!

200303

.....

200868

To be seen

300036

702078



311434

700555

Milliani Cackstreettors To 11 - 10 old

200532 100414 700561 101800 101805 702169

CHO

300049

702039

ACFOC 702209

314126

702044

702050

BONTOVI

702220



¿sabes Lo último para tu móvil?





to	pten
1	100008
2	314502
3	007 5 100190
4	200465
5	202280
6	⊅EDI+ ₩ 702236
7	N6 FEAR 314191
8	300144
9	Real Madrid 702123
10	702123

702294

303653 Love you 311434

702187 702197

QQ 704636

qemujer

702285

702184

cine y tv		éxitos		éxitos		éxitos	
James Bond · Cine La Pantera Rosa · TV Superman · Cine Misión Imposible · Cine Los Simpsons· TV Top Gun · Cine Friends · TV Alfred Hitchcock · TV Halloween · Cine Los Teleñecos · TV Puente sobre el rio Kwai La Familia Adams · Cine Inspector Gadget · TV El equipo A · TV El coche Fantastico · TV	407680 407693 407700 407714 407698 407232 407681 407706 407683 407718 407668 407668 407688 407688 407688	Macarena · Los del Rio La vida loca · Ricky Martin Sex Bomb · Tom Jones Red Red Wine · UB 40 Say what you want · Texas Dancing Queen · Abba Let it be · Beatles Every breath you take · Police The wall · Pink Floyd Its not unusual · Tom Jones Brother Loui · Modern Tallung Black or white · Michael Jackson Lambada · Kaoma Tubular Bells · Mike Oldfield Viva Forever · Spice Girls Hey Jude · Beatles	407628 407422 407480 407484 407471 407201 407740 407620 407496 407479 407634 407631 407626 407633 407633	Only happy when it rains - Garbage Mambo number 5 - Lou Bega I still believe - Mariah Carey Staying Alive - Bee Gees American Pie - Madonna Down - Backstreet Boys Zombie - Crambernes You Drive me crazy - Bribney Spears Can't help falling in love - UB40 What a girl wants - Cristina Aguitera Big big girl - Emilia Gangstae Parradise - Coolio Crazy - Jennifer Lopez Bohemian Rhapsody - Queen Close your eyes - The Beatles Runaway - The Corrs	407321 407364 407374 407231 407232 407252 407485 407257 407618 407263 407612 407409 407741 407741	Push it · Garbage Got til is gone · Janet Jackson Together again · Janet Jackson	407253 407254 407258 407259 407269 407270 407284 407294 407297 407299 407300 407320 407322 407335 407336
Fields of glory · Sting Back for good · Take that Head over heels · Tears for fears Shout · Tears for fears Were going to Ibiza · Venga Boys Uncle John from Jamaica · Venga Boys The Riddle · Gigt D Agostino I learned from the beat · Whitney Houston WIII 2 · V/III Smith Somewhere over the rainbow · Marusha Children · Robert Miles	407436 407459 407467 407469 407470 407489 407490 407578 407502 407502 407583 407583	Candle inthe wind · Elton John China in your eyes · Modern Talking Don't speek · No doubt All Star · Smash Mouth Can't enough of you beby Smash Mouth Then the morning comes · Smash Mouth Walking on the sun · Smash Mouth Two become one · Spice girls Don't give it up · Bryan Adams Just can't get enough · Depache Mode Strange love · Depache Mode Save a prayer · Duran Duran You are so beautiful · Joe Cocker We are the champions · Queen		Wake me up - Wham Take on me - Aha Big in Japan - Alphavitie Oxygene - Jan Michael Jame Care about us - Michael Jame Care about us - Michael Jackson Radio - The Corrs Songbird - Kenny G Gimmi gimmi gimmi - ABBA Back to your heart - Backstreet boys No one else comes close - Backstreet B Spanish eyes - Backstreet boys Larger than life - Backstreet boys The One - Backstreet boys Baby one more time- Britney Spears Born to make you happy-Britney Spears Oops I did it again - Britney Spears	407225 407226 407227 407248	Misión Imposible - CINÉMA Sex Bomb - TOM JONES 007 - Cine Let it be - The Beatles Tubullar Bells - Mike Oldfield Fields of glory - Sting Dancing Queen - ABBA We are the calmpions - Queen Can't help falling in love - UB46 Let's get loud Jennifer López	407714 407480 407687 407740 407633 407459 407201 407408 0 407485 407341

REPORTAJE

SI NO TE HACES CON ELLA, TE QUEDARÁS FUERA DE JUEGO

GAME BOY ADVANCE LLEGA A ESPAÑA...



...Y TE DAMOS LAS 10 PRIMERAS RAZONES PARA COMPRÁRTELA

GAME BOY ADVANCE SALE A LA VENTA EL PRÓXIMO 22 DE JUNIO. CASI YA MISMO, VAMOS. Y TE ESTARÁS DICIENDO: ME LA COMPRO. BIEN, VALE, PERO PUEDE QUE NO ESTÉS TAN CONVENCIDO; O SIMPLEMENTE QUE NO SEPAS QUÉ JUEGO COMPRARTE DE ENTRE LOS PRIMEROS QUE SALDRÁN A LA VENTA. EN ESTE REPORTAJE VAMOS A DESPEJAR TODAS TUS DUDAS, PRESENTÁNDOTE LA OFERTA INICIAL DE SOFTWARE PARA GAME BOY ADVANCE. DIEZ TÍTULOS DE TODOS LOS ESTILOS QUE TE "ARRASTRARÁN" DIRECTAMENTE A LA TIENDA, AUNQUE... BUENO, A LO MEJOR NO TE DECIDES POR UNO DE ELLOS... Y TIENES QUE COMPRARTE VARIOS, O ¡¡TODOS!!

SUPER MARIO ADVANCE

El rey se quiere lucir en Game Boy Advance. ¡Enséñanos la corona, Mario!

e nuevo un juego de Mario vuelve a saludar el lanzamiento de una consola de Nintendo. No sé qué hariamos sin él. El del bigote vuelve con la panda, para dedicarse "again" a las plataformas más jugables: eso, y usar la cabeza, han sido siempre sus mejores habilidades. Ah sí, y el trasero, para mandar koopas al otro barrio. Pero eso que empieza donde acaba la espalda no es parte utilizable en este Mario. Va más de arrojar ítems hacia los enemigos o de arrojar a los enemigos directamente fuera de la pantalla, lo cual, si lo piensas, añade

cierto componente estratégico: hay que pillar al enemigo en posición que no te vea y auparle por los cielos.

Super Mario 2 es la base

Tal forma de combatir se estrena en Super Mario Bros. 2 de NES, título elegido para servir de base al estreno en GBA. En él, igual que ahora, podemos elegir entre cuatro personajes: Mario, Luigi, Peach y Toad, cada uno con sus propias características. Así, Mario es el más compensado, Luigi tiene un doble salto que te permitirá escalar a las plataformas más difíciles, la princesa

puede volar durante algunos segundos y Toad presume de ser el más rápido.

Super Mario 2 es la base jugable, pero todo el "artwork", o sea gráficos, sprites... está tomado de la versión de Super Mario 2 que apareció en Super Mario All Stars de SNES. No obstante, Nintendo ha querido poner a prueba el hardware de la máquina, incluyendo efectos que no aparecían ni siquiera en esa versión, como el escalado de sprites o los escenarios que simulan las hazañas del md-7.

Pero aún hay más novedades. La opción para cuatro jugadores, por ejemplo, sin duda una tentadora oferta. Basta un cable link y cuatro amigos para disfrutar del adictivo "combat game" de Mario Bros: lucha por eliminar al resto de Marios o "amigos" de la pantalla. Si, tan solo hace falta un cartucho. ¿Lo pones tú o lo pongo yo? Total, nos lo hemos comprado todos...





DATOS

- Compañía: Nintendo
- Desarrollo: NintendoTipo: Plataformas
- acción
- Origen: Japón
- •Jugadores: 1 4

ADEMÁS

Se lanzó en Japón como Super Mario USA, hibrido entre Super Mario y un juego llamado Doki Doki Panicl

NUESTRO CONSEJO

Compra obligada. Es el Mario del siglo XXI, con permiso del de GameCube.

liza tiene sus

especiales.

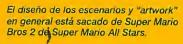
caracteristicas











Déjate guiar, oh palo de la sabiduría, déjate guiar por mi...

an simple como el mecanismo de un chupete. Si, eso dicen los americanos, pero no parece tan simple la cosa, no. Veamos, aparentemente sólo tienes que maniobrar ese palo a lo largo del laberinto que se abre en cada





No lo podrás soltar

Lo gracioso es que el palo, o varilla o llámalo X (sin una de las aspas), no deja de rotar en el sentido de las agujas del reloj, y que por si fuera poco está prohibido tocar los laterales de la construcción. Claro que los laterales serán el menor de tus problemas, porque el recorrido está lleno de obstáculos que te enviarán en otra dirección, te harán rotar sin control o te desconcertarán. Sufre muchos batacazos de esta quisa y tu palo se irá poco a poco descomponiendo hasta decir vale. Eso si, los escenarios están llenos de colorido, y los gráficos son chisposos y bien trabajados. Además tienes mucho que ver: 30 stages para completar, casi nada.

DATOS

- Compañia: Nintendo
- •Desarrollo: Eighting
- •Tipo: Acción puzzle
- Origen: Japón • Jugadores: 1 - 4

ADEMÁS

Modo multijugador con un solo cartucho. Plantea una carrera

para todos en el mismo escenario.

NUESTRO CONSEJO

Paciencia, habilidad... ihay que probarlo todo! O también: una locura japonesa extra-adictiva.



SAME BOY ADVANCE

Treinta stages de esta guisa: chisposo, divertido...jyo quiero jugar ya mismo!

Más rápido, dijo Falcon... Y entonces la nave saltó al hiperespacio



a primera impresión cuando juegas F-Zero Advance es que es la repera. La segunda, que la jugabilidad es clavadita a la versión de SNES. Y la tercera, que supera a todas las versiones. Que es una pasada. Y que es una suerte que las pilas duren tanto, porque las vas a fundir.

Quince de salida

Seguramente has empezado por el modo Grand Prix; normal, todos lo hacemos. Sois 15 en la parrilla de salida, pero por distintas circunstancias cada vez iréis quedando menos, y el último piloto hace

de corte. La nave se ha encabritado a la salida, pero ya ves que el

control es perfecto. Tira de los botones L y R para hacer las curvas posibles, y comienza a coger el tacto a la pista. ¿Tiene o no más detalles que en N64? Pues ahora que lo dice... La música anima a seguir luchando, entre derrapes, saltos, turbos y embestidas traicioneras. Pero hay que quedar como mínimo el tercero en las series de cinco circuitos. Puedes empezar en beginner, ya te irás espabilando. Y no, no hay láser ni leches parecidas: esto tú sólo contra la máquina, ¿eres capaz de dominar a la velocidad?

¿Qué si puedes traer a los amiguetes? Vaya que sí. Lo único que si sólo tenéis un cartucho, jugaréis todos con la misma nave y en un solo circuito.





karts hay muchos, pero sólo uno tiene un piloto con el pelo morado, y se llama ¿Ebisumaru?... ¿eres tú?

Vuchos juegos de coches se van a dar de tortas desde la parrilla de salida de GBA, dos de ellos, casi un calco el uno del otro. con más motivo aún. Konami Krazy Racer y Mario Kart son sus nombres. El primero que aterrizará será Krazy

PBUER

Racer, así que algo de ventaja se lleva. Es un juego de kart concebido desde la fantasía y la originalidad, en el que los pilotos son personajes clásicos de Konami: Goemon, Ebisumaru, los chicos de Powerful Pro-Baseball y hasta al pulpo de

@ DD:58:73

LAP 2/3

Parodius. La mecánica promete ser sencilla y directa: ganar la carrera, esquivar los obstáculos, utilizar los ítems como dios manda. Pero la técnica nos pondrá el corazón al borde la taquicardia, con tanto lucimiento.



Y es que veréis efectos "imposibles" Reflejos cristalinos, renders bajo los sprites de los coches y, por primera vez, transparencias, como la del "fantasma" de la contrarreloj. La distancia al horizonte es amplia, de modo que no tendréis problemas para afrontar las curvas o descubrir los ítems. Habrá modo 4p. pero no está claro si bastará un solo cartucho





DATOS

- Compañía: Konami
- •Desarrollo: KCEK
- •Tipo: Carreras
- Origen: Japón
- •Jugadores: 1 4

ADEMÁS

Participan los personaies más clásicos de Konami: el

pulpo de Parodius, un jugador de Pro-Baseball.

NUESTRO CONSEJO

Le hará la competencia a Mario Kart. Un buen motivo para ser rebelde.

Los escenarios

resultan muy diferentes entre сора у сора.

Pero vamos, eso de ahi abajo no tiene buena pinta. asi que ojo con pasar por encima...







La sensación de velocidad es perfecta, casi acogota. Necesitarás grandes reflejos para dominarlo.

- Compañía: Nintendo
- Desarrollo: NDCube
- •Tipo: Carreras
- Origen: Japón
- •Jugadores: 1 4

ADEMÁS

Puedes jugar a cuatro con un solo cartucho o bien traer cada uno el vuestro. El juego es diferente.

NUESTRO CONSEJO

Compra obligada. Es el primer F-Zero portátil y es una pasada. Veis cómo passssaaaaa...





cifra es nuestra posición en carrera, la segunda, el corte, la posición limite.



Con los botones L y R no tendréis problemas para dominar este tipo de curvas. Y frena un poco, hombre.

Mira mámá, sin piernas, sin brazos, pero con una nariz de campeonato...



Primero conquistó nuestros corazones en Nintendo 64, y no pasó demasiado tiempo hasta que lo logró también en Game Boy. Lejos de conformarse con ser un gran plataformas, Rayman se lanza ahora a por la nueva Game Boy Advance demostrando a propios y extraños que conoce la máquina como la palma de su mano (que sí, que manos sí tiene).

El argumento de su nueva aventura sí te sonará: debemos rescatar al Gran Protón mientras vamos liberando de su cautiverio a los pequeños Electoons. Sin ellos no hay armonía que valga en el mundo. No es una misión dura (al contrario, es la mar de agradable), pero sí que

vamos a tener que poner todos los sentidos en ella. En Rayman no sólo hay saltos (que también y a tuttipplen), sino además puños mágicos, que utilizaremos para deshacernos de enemigos o mover ciertas plataformas, aceleradores, y un buen número de personajes extra que nos harán más fácil la vida. Entre ellos, Taryazan la semilla mágica o Joe el extraterrestre.

Interminable y duradero

En total tendremos que vérnoslas con 6 diferentes mundos, cada uno una explosión de color y gráficos espectaculares que te va a hipnotizar Eso hace 62 niveles donde ponerse las botas y 12 fases extra. Combinar grandes decorados con jugabilidad y la duración que prometen tantas fases, no está al alcance de cualquiera. Rayman pone la cara y dice que a narices no le gana nadie.





Los electoons están prisioneros en estas jaulas. Rescata a todos los que puedas.



La variedad de fases será una de las características de este Rayman



A nuestro amigo le sientan de maravilla los colores de la Game Boy Advance.



También tendremos que enfrentarnos a



Lo normal será mover las piernas, pero también deberemos usar el coco



A todos se nos cayò la baba cuando probamos Rayman en nuestra GBA. Enseguida lo comparamos con las versiones grandes, pero es que ni aún asi: es mejor que lo que

DATOS

•Compañía: Ubi Soft

•Desarrollo: Digital **Eclipse**

•Tipo: Plataformas

Origen: Reino Unido •Jugadores: 1

ADEMÁS

Más de 70 horas de juego. Textos traducidos a castellano.

NUESTRO CONSEJO

Compra obligada. Más brillante que un rubi.





El más realista, el más Honda, el más Mitsubishi... el más ¡¡GT!!

HQ ha andado lista y se ha hecho con los derechos del juego de coches que mejores críticas está levantando tras su lanzamiento japonés. GT Advance se ha ganado el apoyo de prensa y público gracias a su grado de diversión, realismo e intensidad. Las siete marcas niponas más importantes han participado en su desarrollo. "cediendo" hasta 40 modelos de verdad (Honda, Mitsubishi, Mazda...), que además nosotros podremos mejorar haciéndonos con las piezas originales necesarias. Para eso hace falta ganar, pero el control de GT no nos va poner las cosas difíciles.

Tampoco los circuitos querrán hacernos sufrir demasiado, si acaso divertirnos con sus curvas y giros extraordinarios, o con los cambios de luz entre el día y la noche. Y cuando lo tengas controlado, reta a un amigo a una dobles. Sabrá lo que es bueno.



 Compañía: THQ •Desarrollo: MTO

DATOS

- •Tipo: Carreras
- Origen: Japón •Jugadores: 1 - 2

ADEMÁS Juega con los coches de las siete marcas iaponesas más importantes.

NUESTRO CONSEJO No lo pienses mucho y hazte con él! Es el mejor de coches que va a salir ahora.





Los circuitos son urbanos e incluyen curvas de muchos grados.



A medida que ganemos carreras, iremos actualizando nuestro supercoche.

Participa en un campeonato de verdad, hombre, y demuestra lo que vales

o si cuando hemos dicho que GBA iba a salir a toda pastilla, no nos faltaba razón. Aquí tenemos un nuevo y lucido ejemplar, que viene también enjoyado con coches reales y la parafernalia espectacular de un campeonato de Gran Turismo iaponés. De inicio hemos visto seis coches, recién sacados de los circuitos genuinos del torneo Zen, y bastante bien recreados en 3D. Su rapidez también está fuera de duda ya que el juego ofrece una inigualable sensación de velocidad. Y puesto que las circunstancias cambian en cada circuito (Iluvia, sol, trazadas diferentes), lo suyo es que podamos configurar ruedas, alerones... para sacar el máximo partido. Si no. puedes probar con el editor circuitos y hacerte uno a tu medida: es sencillisimo de manejar.



Los coches están increiblemente renderizados en 3D, y lucen así de bien..





DATOS

- Compañía: Kemco
- •Desarrollo: Vision Works
- •Tipo: Carreras
- Origen: Japón
- •Jugadores: 1 4

Seis coches para elegir en principio. sacados del campeonato GT japonés y totalmente configurables.

NUESTRO CONSEJO Es muy rápido y

jugable, pero mira también GT Advance.

REPORTAJE

ARMY MEN ADVANCE

Sarge y Vikki han vuelto. ¡¡y están más buenos que nunca!!

Quien ha jugado con Army Men, seguro que se está relamiendo desde que supo que habría una versión GBA. Irragina la jugabilidad y diversión de esta saga bien mezcladita con los supergráficos de Game Boy Advance. ¡El cielo! Justo donde no va a ir nunca Plastro, el comandante del ejército marrón, que tiene nuevos planes para liquidarnos.

Army "cartoon"

•Compañía: 3DO

•Desarrollo: DC

Tipo: AcciónOrigen: EE UU

• Jugadores: 1

DATOS

Studios

En el papel de Sarge o de Vikki, la periodista, recorreremos 17 inmensos

entornos, saltando entre el mundo de los humanos y el de los soldaditos. ¿La misión? Luchar contra robots, extraterrestres, ácaros del polvo y soldados marrones. Por variedad, esta vez, que no quede. Y de armas tampoco irá mal: cinco diferentes. Además nos prometen novedades en la jugabilidad. Acción, disparos, pero también laberintos, puzzles, pilotar tanques y barcos. Una revolución, que llega acompañada de escenarios y personajes alucinantes.



Soldados y originales escenarios han cambiado de look. Ahora tienen una imagen más en la linea "cartoon".



ARMY MEN

Aunque la estrategia haya aumentado en esta versión, desde luego no os vais a quedar sin las dosis de acción.



17 inmensos entornos para jugar, cinco estrategia de la saga, poderosas armas para combatir: ¿alguien necesita más?

La jugabilidad y estrategia de la saga, la grandiosidad de la Game Boy Advance, imperdonable no tenerlo!



Esta vez nos pegaremos hasta contra extraterrestres. No si te digo yo que...



Vikki, la protagonista de Portal Runner, es uno de los héroes seleccionables.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Por resucitar, hasta Drácula ha resucitado. Acaba con él, ¡¡ya!!



a acción ocurre en un castillo de Austria, en 1830. Camilla ha devuelto a la vida a Drácula, pero justo cuando empieza a relamerse, el "vampire killer" Morris Baldwin pretende devolverle a las tinieblas. Baldwin se presenta en la escena con sus dos chavales, Nathan y Hugh, aprendices de cazador, que con las mismas son enviados a un oscuro lugar del castillo. Total, que Morris ha sido secuestrado y ahora es tarea de los chavales volver a poner todo en su sitio.

A por el vampiro

Aunque todo hiciera pensar que sí, no, no elegimos personaje, al menos en la primera partida. Los dos críos siguen caminos opuestos y a nosotros nos apuntan a uno de ellos. Lo que viene después es una reencarnación de los mejores juegos 2D de la casa, con mucha acción, látigos y saltos. Un camino cuajado de zonas que exigen máxima precisión.

Por movimientos y armas no va a quedar, además del látigo tendremos un cuchillo, agua bendita y animaciones como un giro con el látigo o un supersalto. Además, las cartas coleccionables nos darán la oportunidad de conseguir habilidades especiales.

Hay bastantes textos durante el juego, así que vendrá muy bien la traducción que Konami nos ha prometido, y que redondea un cartucho que va sobrado de lujos técnicos. Está más que confirmado que estará aquí en junio.

DATOS

- Compañía: Konami
- •Desarrollo: KCEK
- •Tipo: Acción Plataformas
- Origen: Japón
- •Jugadores: 1

EXTRAS

Finalmente tendrá los textos en castellano. Podremos manejar diferentes tipos de armas: látigo, cuchillo, agua bendita...

NUESTRO CONSEJO

El mejor Castlevania, heredero directo de Symphony of the Night.

TWEETY & T JAGIC GEI

Los personajes de la Warner también quieren lucirse... con un "Porky party" que os va a enganchar

Party" con los necesitations Party" con los personajes de la Warner, en tu Game Boy Advance? Esa es la propuesta de Tweety & The Magic Gems, la segunda aportación de Kemco (Top Gear) a la consola, que formará parte de la oferta inicial de juegos. Es eso, un juego de tablero en el que adoptaremos el papel de ocho de los personajes más característicos de los dibus Warner: Porky, Lucas, Silvestre...

Avanzaremos a golpe de tarjeta por distintas localizaciones

excelente y los personajes lucen bastante detalle.

geográficas (reales), a la busqueda de las gemas mágicas (que algo tienen que ver con Tweety, pero no os contamos más).

Diversión total

Cuando nos topemos con un minijuego o desafiemos a otros personajes, la pantalla cambiará a formato arcade y nos jugaremos unas pesetillas (y la honra), con las que comprar (que también se puede) gemas mágicas. Si os mola el tema. ya sabéis, 22 de junio a la venta.









Según creemos, el juego va a aparecer traducido a castellano.

DATOS

- Compañía: Kemco
- •Desarrollo: Kemco
- •Tipo: Tablero
- Origen: Japón •Jugadores: 1 - 4

ADEMÁS

OCHO personajes de la Warner; modo multijugador con un cartucho cada uno

NUESTRO CONSEJO

Si es oro todo lo que reluce, te hara pasar ratos entretenidísimos.



HAY MUCHOS MÁS LANZAMIENTOS

No están todos los que son, pero sí que son todos los que están. A estas alturas es complicado hacer una lista 100% fiable de lanzamientos GBA, pero hemos hecho lo que estaba en nuestras manos. Toma nota de lo que saldrá de aquí a final de año.

- Chu-chu Rocket (Sega-verano)
- Mario Kart Advance (Nintendo-sept.)
- Iridion 3-D (Majesco-otoño)
- Pitfall the Mayan Adventure (Majesco-otoño)
- •Earthworm Jim 3-D (Maiesco-otoño)
- Fortress (Majesco-
- final de año) •F-14 Tomcat
- (Majescofinal de año) Dark Arena
- (Majescofinal de año)
- Ready to Rumble 2

- (Midway-verano)
- Sonic the
- Hedgehog (Sega-¿otoño?)
- •Golden Sun (Nintendo-
- final de año) •WarioLand 4 (Nintendo-
- final de año) •AGB Wars (Nintendo-
- final de año) •Puyo-Puyo
- (Sega-final de año) •Lego Island 2
- (Lego-final de año) •Final Fight
- (Capcomfinal de año)

(Capcom-

- final de año) Breath of Fire II
- (Capcomfinal de año)
- Lego Racers (Lego-final de año)
- •NAMCO Museum
- Volumen I (Namcofinal de año)
- •Bomberman **Tournament** (Activision-
- final de año) Pinobee (Activisionfinal de año)
- Power Rangers **Time Force** (THQ-final de año)

PREVIEW

¡Mamá, tírame la bici, que la moto mola más!

EXCIPEBILE

M FICHA

- NINTENDO 64
- **CARRERAS**
- **JUNIO**
- Compañía: NINTENDO
- > Equipo: LEFT FIELD
- Tiempo de Desarrollo: 2 AÑOS
- > Origen del Juego:ESTADOS UNIDOS

→ ADEMÁS SABEMOS QUE

- ➤ El aspecto del que más orgullosos están los programadores es haber conseguido la jugabilidad del original dentro de un entorno gráfico a la altura de Nintendo 64.
- Miyamoto ha estado colaborando con Left Field para ajustar el juego (que en principio era simplemente un simulador de motocross) al espíritu arcade del primer Excite Bike.
- Y, hablando del asador de pollos (Nerón, que hay que explicarlo todo), en excitebike.com podéis encontrar una emulación del título NES. ¡Y sigue tan divertido como era en 1984! Aquí abajo está la prueba.







La espectacularidad también tiene su lado práctico. Aqui, o pegas un salto de 30 metros de altura, o torta segura.

Ningún otro título había sufrido tal demora hasta ver su secuela en el mercado. Desde 1984, BRROM! nada menos, no se ha visto un juego de motos que pegase como lo hizo Excite Bike. ¿Por qué? Eso preguntádselo a BRRUM! Nintendo, nosotros nos vamos a dar otra vueltecilla, que ya es hora... BRRAORGH!

i"PONERSE EL CAJCO"!

¡Buenas! Mi nombre es Jimmy y mi abuelo es plasta. Tengo en mis manos el cartucho de "Amotos 46" y, si el abuelo deja de empujarme, lo voy a introducir en la Nintendo 18 cual panecillo en tostadora. Esta es la primera vez que me dejan probar el juego antes que nadie, así que no pregunto de mis actos, pues estoy más nervioso que un sargenta de pretendien... Abuelo: ¿¡QUIERES DARLE AL ON YA!? Jimmy: ...Y libranos del mal y las tortas. AmONI



Venga, "Jiuston" mismo. No hay problemmm... ¡Cachis!



Elegir piloto, ¿eh? ¡Una Vixen! Pues un traje rojo, es lo suyo.



¡YAESTAMOSYAAAA! LALA3! LALALA2! LALALALA1! LAAA!



¡Aspalla! ¡Ya son nuestros! ¡Al abordaje! ¡Cuerpo a tierraoug!



No ha sido nada. Arriba y a por...



...ellos. ¿Qué es esto? Una arruga en la pista. ¡Me tuerzo!



Ni he saltado ni nada. ¡Qué dificil! A lo mejor cogiendo el..



...joysti¡PAFI ¡Abuelo, déjame! Si en dos saltos los pillo fijo.



¿Ves? Ya he conseguido saltar bien lejos por primera vez.



¡Ejem! Ahora solo falta no caer contra los protecto;PAF!



¡ABUELO! A la porra, toma el mando. A ver cómo los coges.



¡Trae, trae! Lo primero es acelerar con turbo, que lo hay.



¡Ya son mios, ya! En el próximo salto meto otro turb...



Ası que antes hay una curva, ¿eh? Pues... ja la izquierdal



¡Huy! Bendita dislexia crónica. ¡Ahora! Izqu... ¿ya he saltado?



¡Ep! ¡Ep! ¡Quieta, muuula! Es que... mis tiempos, la cruceta



¡Pero me voy acostumbrando! Mira Jimmy, sólo estoy a 3,2 s



¡Toma salto con trick! Y salgo en la TV, pequeñito a la dere...



¡Ultima curva! Voy a quedar el terce¡PAF! Jimmy: ¡Me tocal



¡Sí! ¡YO! ¡Jimmy! Tercero en su primera partida. ¡Un genio!

algame Zeus! Ni siquiera yo recuerdo la corta edad que ostentaba cuando jugué a esto en casa de mi lirondo tío Wenceslao... no, ¿no era Leoncio "el profundo"? El caso es que yo no tenia consola alguna, era la segunda vez que veia una NES, y pasamos la tarde dándole al Excite Bike y zampando alitas de...

¡Que alguien pare al abuelo!

La verdad es que es normal que se ponga así, el pobre. Diríase que Excite Bike es el juego más recordado antes de Mario y después de Pong. Y vuelve, ¡vuelve a toda caña! El tiempo transcurrido del 84 aqui ha permitido que la tecnología aplicada a los juegos sea cada vez más

sofisticada y que podamos disfrutarla como algo cotidiano (si tienes una Nintendo 64, claro).

Y el Excite Bike que se nos viene encima no es una excepción. Gracias a Left Field, mostrará un acabado técnico impresionante. Visualmente, encontraremos escenarios, cerrados o abiertos, en los que será difícil avistar un polígono mal puesto. Cientos de objetos como árboles, protectores, o focos ayudarán a crear una sensación de realidad pocas veces vista en un juego de velocidad. Pero lo mejor de los escenarios de ExciteBike 64 estará en el modo especial del desierto. Dunas de suavisimas curvas, una luz solar que incide de forma totalmente creible sobre la arena y, en la práctica

ES QUE LA MOTO

Y tanto que tira. Sobre todo a Jimmys e inexpertos varios. Aquí tenéis unas muestras de las "galletas" que podréis comer en Excite Bike 64. Y no creáis que todo es por la inexperiencia, el abuelo también se ha metido alou;PAF!



¡Esto es un atropello, abuelo! Hombre... ¡Ah! Pues lo es, lo es.



Las tortas a alta velocidad hacen que la moto se vaya de pi



Y si vas de listo, haciendo caballitos, ¡no cojas un bache!



También las hay multitudinarias Molan más si no te las das tú.



Un pequeño contacto, rueda con rueda, también te tirará.



Y lo peor es no dársela y quedar frente a un obstáculo. ¡A recular!



EL circuito, aunque sea en el desierto, siempre está claramente delimitado. Si te sales de el, moto y piloto caerán al suelo.

You Losel Thy Again



Lo que no quiere decir que no existan atajos (en los escenarios descubiertos) o te veas eligiendo entre dos caminos distintos.

El arcade que hizo historia en NES volverá a nuestras consolas renovado en todos

sus aspectos,

menos la gran jugabilidad.









Aprendiendo a derrapar como es debido, será mucho más probable adelantar rivales en plena curva.



Las repeticiones se muestran después de

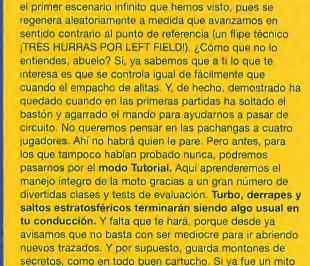


Todos los tricks serán presentados en la pantalla pequeñita de la dere... izquierda.



cada carrera. Las cámaras son de alucine.





en NES, será leyenda en Nintendo 64. Al tiempo, hijitos.













Como veis, hay pilotos y "pilotas", lo que a veces hace que mires las curvas que no son y termines saltando sin moto ni nada.

ICOMO CON LAS CHAPAS!



fácil. Un claro menú te va dando las piezas para construir el circuito.



Incluso puedes crearlas tú, eligiendo si es recta o curva, la pendiente que tendrá y todo. ¡Hala, ya está terminado!



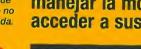
Ahora puedes probarlo. Coges a tuchaval y das unas cuantas vueltas, fijándote en la jugabilidad conseguida.



salto seguido de una curva cerrada, te la darás seguro. Y eso no divierte nada.



Los escenarios abiertos comprenden gran cantidad de ambientes distintos. Desierto, bosque, montaña pelada...









una, las posibilidades de control de nuestro cacharro. Deberás superar cada clase, una por una. para poder pasar a la siguiente.

definición a la vez que suave. La cantidad de premios a la cartucho. Encontrarás hasta partidos de futbol con moto jugar a un supuesto experto Echar unas partiditas a cuatro ugadores en cualquier circuito.

La sensación de que todo va un poco lento en algunos Apostar un filete empanado de Y ver engordar al vetusto jugón.



recompensadas con la apertura de estos divertidos trazados. Entre ellos está el inacabable desierto, una arena para hacer el cabra a

pantalla, y lo

gorda que es la que casi la tapa. Hala, pues tu también tienes tu juego de tenis

> DATOS DEL JUEGO

- **▶** GAME BOY COLOR
- **TENIS**
- ► AGOSTO
- Compañía: INFOGRAMES
- ► Equipo: MERMAID STUDIOS
- Tiempo de Desarrollo: 8 MESES
- Origen del Juego: EE.UU.

ADEMÁS SABEMOS QUE

La primera tira cómica de PEANUTS se publicó en siete periódicos americanos el 2 de octubre de 1950. Snoopy fue la portada de Life en marzo de 1967. Si queréis más detalles sobre Snoopy, sólo debéis teclear Snoopy.com



GUSTAR

No tardas ni un segundo en hacerte con los mandos. La guinda: Snoopy y sus amigos. Buen aspecto, mejor sonrias.

Modo dos jugadores con cable link. Obligado probarto.

parecido a Mario Tennis, aunque a nadie le amarga un dulce. Que se nos acabe demasiado





Tenemos 8 personajes seleccionables y 4 ocultos



El modo squash se juega entre cuatro paredes.



Originales pero fieles al cómic son las 9 pistas de juego



Una opción nos permite decidir qué campo ocupamos.



quí tenemos otro gran juego de tenis que se construye a la medida de una estrella. Camelot y Nintendo lo bordaron con Mario, y ahora es el turno de Snoopy, que se estrena con una raqueta en las manos, y se deja hacer por un también "novato" grupo de desarrolladores. Aunque quién lo diría, a la vista de Snoopy Tennis. ¡Menudo estreno! El juego no sólo rezuma del feeling de los Peanuts, sino que además dispone de jugabilidad, ritmo y exquisito control. Dicho de otra manera: Snoopy no va a ser el "gancho" que os convenza para haceros con el juego; va a ser la guinda.

Para los fans de Snoopy, tenéis el plantel de jugadores al completo. Hay 8 tenistas disponibles y 4 secretos (como Woodstock, el pajarillo). Búscalos en los cinco diferentes modos que presenta, especialmente en el campeonato, que merece premio de lo competido que resulta. En los demás encontrarás además mucha risa y extras de lujo: qué tal un squash sobre una pista entre dos montañas, y un partidito con todo tipo de items de por medio... Tienes nueve pistas donde cuidar el revés y dar brillo al derecho. Si te mola Snoopy, reconocerás los escenarios: forman parte del cómic. Un bosque, la playa. No en todos jugarás igual, aunque también dependerá de quien hayas elegido para competir. Tampoco todos los personajes son iguales. Aunque te divertirán lo mismo.



El nivel de competición es tan alto como el de jugabilidad.



vas a pasar de lo lindo.



MODO NORMAL O SUPER



Hasta cinco modos de juego tienes para elegir. Todos raqueta, en mano, por supuesto, pero con diferentes propuestas. El más divertido es el Power Mode, en el que golpeando los iconos que aparecen en la pista adquirimos cada uno de sus poderes especiales.









CARLION CONTROL CONTRO

BASES

- 1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envien el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Nintendo Acción, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "THUNDERBIRDS".

 2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE, que ganarán
- 2/ Entre todas las certas recibidas se seleccionarán VEINTE, que ganarán un Juego para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- 3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envien su cupón desde el 28 de Mayo hasta el 25 de Junio de 2001.
- 4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Junio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de 2001 de la revista Nintendo Acción.
- 5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sos bases.
- 6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIONS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

E.P.

TELÉFONO



ienvenidos al juego por el que hemos estado sufriendo durante meses. Dolía ver las pantallas y no poder jugar, pero... ¡YA ES NUESTRO! ¡JAJAJA! ¿Quién se ha reído, si nosotros no...? Glup!

¡Miedo, me da!

atmósfera inquietante de Alone.

La misión, conseguir una estatua rarísima con poderes ocultos, comienza siendo ya una pesadilla. En el bosque inicial se puede apreciar la maldad que nos acosa en los agobiantes ángulos de cámara, la espesura de la niebla, los ojillos rojos que salen de vez en cuando... Y dentro de la casa (supuestamente deshabitada) la sensación va "in crescendo". Mientras nos morimos de miedo entre habitaciones "entomatadas" y desordenadas con

entusiasmo, debemos ir buscando objetos como llaves, textos informativos o nuevas armas, para desenvolvernos en la aventura más aterradora jamás vivida por un usuario de GBC. Es la primera vez que un título GB consigue ponernos "alerta" por su ambientación gráfica, sonora y argumental. Es, decididamente, una obra maestra, única en su género. Pero, como todo precursor, tiene "olvidos". Uno de ellos, poner las cosas difíciles. Las escenas de lucha, además de "cortar el rollo investigador", resultan algo insulsas, y puedes llegar a odiarlas cuando lleves horas jugando. Sencillamente, retrasan. Aunque tampoco está tan mal pensado, porque el juego es más corto de lo deseado. Si tienes una GBC, no te lo puedes perder, pero que conste que deja con ganas de mucho más tema.

Empezar a calificar los gráficos sería tan tonto como decir que la Gioconda "es bonita, mola". El nivel alcanzado, evidentemente, llega al tope de GBC. Y esa dedicación al apartado gráfico es la que da pie a la

1 JUGADOR

1 ISLA (6 LOCALIZACIONES)

BATERÍA: SÍ (3 RANURAS)

Compania. INFOGRAMES Desarrollador: POCKET STUDIOS Tipo de juego AVENTURA

Idloma: TEXTOS EN ESPAÑOL

Edad: + 13 AÑOS

NO COMPATIBLE GB

PASSWORDS: NO

3 ARMAS: PISTOLA, ESCOPETA

BALLESTA

GRÁFICOS ALTA RESOLUCIÓN



PRECIO:

6.490 PTA (39 €)



IUARGH! IQUE SE MUEVE!







El personaje va hacia donde queramos. manteniendo un tamaño proporcional a la distancia a la cámara. Ah, ¿no era eso? ¿Los escenarios? Sí, pero menos. Sólo en ciertas pantallas encontraremos elementos móviles. Un bicho feo que vive en las alcantarillas lo hace. Y el fuego, además, suena casi real. ¡Y todo en una GBColor!

Hombre, claro.



Cualquier armario, puerta, verja o lo que sea, debe ser abierta. Más que nada, por si tiene algo útil dentro.

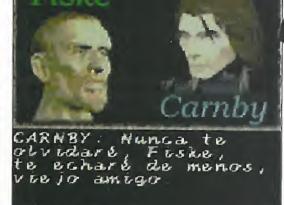


Los lugares que requieren mayor detalle gráfico sufren menor uso del color. Limitaciones de GBC.





Ya nos dirás cómo porras se consigue tan buen efecto de iluminación si no es con unos grafistas que dan ganas de invitarlos a cenar.



protagonista de la aventura. Acude a Shadow Island para resolver el misterio creado por la muerte, en extrañas circunstancias, de su compañero de aventuras, Fiske.



MORION. Maldeto Pensabas que habla muerto, pero me asegurare de que no salgas de esta esta con MI estatua

EL MALO: MORTON
El culpable de todo este tinglado es
un tío forrado de dinero, y muy feo,
que ha usado la estatua maligna.





Aline es un apoyo psicológico. La jefa de la misión termina siendo una amiga.



No hace falta acercarse, de verdad. Esos rayos de la puerta hacen pupa.

LO MIRES POR DONDE LO MIRES, ESTÁ BIEN HECHO



Si la cámara es cercana, el detalle es impresionante.



Cámara trasera. La luna, la chepa de Carnby, niebla... ¡buf!



Desde lejos, Carnby es enanín pero podemos ver el paisaje.



A veces la cámara está girada, para provocar inestabilidad.



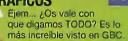
Las tomas verticales también se usan con el fin de asustar.



A nuestro protagonista, Camby, le debe molestar la luz; siempre se va metiendo en lo más oscuro. ¿No sería mejor comprarle unas gafas de sol?

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



A veces el gráfico del prota se resiente en su definición

SONIDO

Muestra sonidos digitalizados, como graznidos crujidos o, muy bueno éste, el crepitar de las llamas

Sólo hay música en momentos puntuales. Aunque tampoco se echa de menos

JUGABILIDAD

Entre argumento y ambiente, querrás seguir jugando ininterrumpidamente hasta acabar con el misterio. Las secuencias de lucha:

sosas y de control malillo

DURACIÓN La gran cantidad de estancias hace que te descrientes con facilidad.

Pero, en general, es corto y los problemas "gordos" resultan un pelín fáciles.

Viendo una sola pantalla, las ganas de jugar a "eso tan guachis" son irresistibles. Demuestra que, si no se ha hecho antes un juego así, no es culpa de las limitaciones de GBC. Los menos expertos en aventuras ya tienen el juego perfecto para comenzar a disfrutar del género.

EL RANKING

- 1. Alone in the Dark.
- Scooby Doo.
- 3. Casper.

GBC se ha prodigado bien poco en aventuras a secas. Si te gusta el género, aquí tienes lo poco que se ha hecho. Los honores se los lleva Alone, pero si quieres reirte en vez de temblar, te recomendamos Scooby Doo, también divertido y con calidad. Aunque los textos, en inglés.

EL OBLIGADO LABERINTO







tiene por ahí, en medio del "pon esto aquí pero encuentra lo otro", una zona liante, llamada laberinto por los eruditos. Lo normal es no poder pasar de ese punto hasta que miras la solución en alguna guía, pero Alone nos lo pone algo más fácil. Tú ve probando y eliminando posibilidades. Saldrás de él en dos patadas

Toda buena videoaventura



Además de puertas y escaleras. también usaremos el teletransporte.

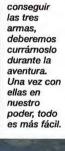






Inventory

Una estatua fea



Para



parecía imposible de conseguir en una consola portátil. Alone ofrece esa sensación a base de gráficos, sonidos, cámaras y un misterioso argumento.

¿De verdad es GBC? Ah, pues sí, ya veo



MIRA QUE ERES RATA No es rateria, es que todo lo que

encuentres debes cogerlo por si te

sirve para algo. Además de objetos

clave como el explosivo, recogerás







Cada vez que nuestro protagonista consigue dar un paso importante en la aventura, la pantalla se llena con una imagen estática alucinante, que aprovecha el potencial de GBC. Pero, como todo tiene un límite, y la memoria de los cartuchos no es una excepción, quizá tal belleza y variedad gráfica haya afectado al tamaño de la aventura. Se nos hace algo corta.



SUPER STARS

¡Salva la partida antes de irte a la cama!

LAS SUPER NEWS

GAME BOY CO



- Compania UBISOFT Desarrollador BAM!
- Tipo de juego. PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS EN ESPAÑOL
- Fases: 3 EPISODIOS Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO CABLE GAME LINK PARA INTERCAMBIAR CROMOS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 6.490 PTA 39 €

upera tus prejuicios y mira de frente a la página. Sí, estás ante dibujitos de niñas de ojos enormes, pantallas rosas, y encima el juego se atreve a llamarse "Las Super Nenas: el malvado Mojo Jojo". Deja de mirar a los lados, so alienado, y...

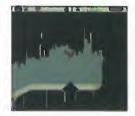
¡Plántale cara!

No es fácil que un juego con sprites pequeños, simple gráficamente y, en un primer juicio, tan... tan "tonto", que consiste en recoger todos los ítems de un escenario, guste a todo

el mundo. El que se acerque empezará a despotricar, pero déjale jugar diez minutos, y verás cómo se va callando. Primero, porque todo eso del nivel técnico empieza a dejar de importarle; pondrá los cinco sentidos en encontrar todos los objetos del primer escenario. Y lo segundo, porque eso de "tonto" empezará a aplicárselo a sí mismo cuando pierda una vida, o no complete el 100% de la fase porque no encuentra 3 ítems.

Afortunadamente, no todo es dificultad. Contamos con la ayuda de

un control ejemplar (con inercia, pero cómodo), y las capacidades de volar y golpear a los malísimos. Además, también hay ítems que recuperan la capacidad de vuelo, alguna vidilla, y otros que brindan la posibilidad de llamar a las demás Supernenas para poner a caldo a los enemigos. Y nada más. La simpleza de argumento es pareja al desarrollo de los capítulos de TV. Es un estilo, no un defecto. Si no "cedes" a su jugabilidad, no va a gustarte. Si te engancha, ansiarás las dos próximas entregas de las Supernenas.



Algunos lugares secretos tienen pistas evidentes.



Los enemigos finales van siendo más dificilillos.



Pétalo congela a los malos con su "aliento helado".





Están escondidos por todo el juego. SI encuentras uno, al terminar la fase (o al morir, lo que será más normal), podrás verlos en la pantalla. Pero eso no es lo bueno. Resulta que, como se esperan otros dos títulos de las Supernenas, podrás intercambiarlos con usuarios de los tres cartuchos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Pequeñillos, compacios y con poco delalle en los recommos-Tampoco son muy variados

SONIDO

Musica marchosita para dar finimos, efectos tipicos pero con calidad y algunas voces ruidosas

JUGABILIDAD

Control fiable y desallos, accesibles pero retantes. Pica: conseguir 171 items no es facil.

DURACIÓN

Cada capítulo es bien largo. Aunque lo que mantiene el reto es conseguir el 100% y los secretos.

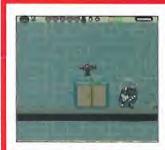
TOTAL

82





Llama a tus nenas por la línea directa







Y no hace falta carraspear. Basta con pulsar Select para que aparezca el menú de Supernenas disponibles: Pétalo, Cactus y Burbuja. Si llamas a una de ellas, dará una tunda de palos extra al enemigo.

A flechazo limpio

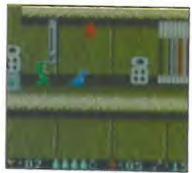
Vikki Grim, uno de los personajes secundarios de la famosa saga Army Men, de 3DO, ha decidido probar suerte en solitario y se ha embarcado en una aventura donde tendrá que saltar, disparar flechas y atravesar mil y una (bueno, quizá no tantas) puertas de teletransporte. ¿Quieres saber cuál ha sido el resultado?

Cambiando de tercio

El objetivo que nos propone Portal Runner es tan sencillo como ir coleccionando monedas rojas por cada uno de los niveles y utilizarlas para cruzar el correspondiente teletransporte, que se activará cuando tengamos un número determinado. Por supuesto, no es tan fácil como parece, ya que cada mundo está poblado por curiosas criaturitas y jefes de nivel que harán todo lo posible por fastidiarnos.

Como veis, el juego se desliga por completo del planteamiento de Army Men, que se basaba en el cumplimiento de distintas misiones donde primaban la acción y la estrategia, y se convierte en un título muy plataformero con tintes de acción.

Evidentemente, el cambio de estilo ha afectado de manera directa al tratamiento gráfico, donde la perspectiva aérea ha dado paso a una efectiva vista lateral, con



¡Una de las monedas rojas! Deshazte del perrito mecánico y consíguela.

sprites más grandes moviéndose sobre unos fondos ricos y variados.

Respecto a la jugabilidad, el control es bastante bueno, y Vikki obedece al instante a nuestras órdenes, que lamentablemente siempre serán las mismas: saltar o



Según vayas avanzando, los niveles irán complicándose en la misma proporción.

encontrarán muy recomendable.

¡Una vida extra! Bueno, la verdad es que no te será muy dificil encontrarlas.

disparar. Ahí es donde reside el

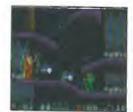
mayor "debe" del programa, su

monotonía, ya que si no eres fan

"aburridillo" al cabo de un tiempo.

del género puede resultarte algo

Los demás, la gran mayoría, lo



Este brujo es uno de los jefes finales. ¡A por él!



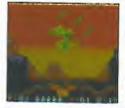
Estas son las puertas que tienes que cruzar.



El arco y las flechas son el arma principal de Vikki.

El truco del juego consiste en no quedarte sin flechas. Con ellas, siempre podrás encargarte de los enemigos y así ir sumando más moneditas rojas.

"CONDUCIENDO" LEONES







Para dar un poco más de variedad al asunto, de vez en cuando tendrás la oportunidad de ir montado a lomos de un fiero león. Además de ir más cómodo, serás totalmente invulnerable durante unos segundos, así que aprovecha el tiempo para conseguir más moneditas "colorás".





Compania 3D0 COMPANY Deserrollador: HANDHELD GAMES

Tipo de juego: PLATAFORMAS-

Idioma: TEXTOS EN INGLÉS Fases: 43 NIVELES Edad TODOS LOS PÚBLICOS

NO COMPATIBLE GB PASSWORDS: SÍ BATERÍA: NO

1 JUGADOR

PRECIO: 5.995 PTA 36 €

EL ANALISIS

GRAFICOS

Notable para el diseño de perconales y decorados, y sólo regular el uno del color.



Gracius a la tecnología MusyX, se ha correcquido un nivel más que

JUGABILIDAD



Plese ii que pued l'hacerse algo-cans no, o'ince buens diversión

DURACION



muis du 40 (corton) nivelus den

Yo soy repartidor de "piezzas" en Johto

GAME BOY COLOR

FICHA TÉCNICA



Compañía: NINTENDO Desarrollador: INTELLIGENT **SYSTEMS**

Tipo de juego: PUZZLE Idioma: TEXTOS EN INGLÉS **Fases: 4 NIVELES DE DIF.** Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

NO COMPATIBLE GB **PASSWORDS: NO BATERÍA: SÍ DE 1 A 2 JUGADORES**

SIMULTÁNEOS.

6.490 PTA 39 €

quí llega un nuevo título Pokémon que, como sabréis si estáis al tanto de los juegos para N64, es la réplica en GBC de Pokémon Puzzle League. Como dice el propio título, es un puzzle, así que esta vez la forma de conseguir Pokémon pasa por utilizar bien "el coco".

¡Cerebro, vamos!

Sí, sí, anímalo porque la cosa está dificililla. Como en N64, el juego sigue consistiendo en conseguir que las fichas formen filas o columnas de tres o más unidades iguales, utilizando para ello un cursor que las cambia de sitio. Las fichas van saliendo por abajo, empujando a las que va hay v, si tenemos la desgracia de que llenen la pantalla, a correr al campo. Como siempre, difícil de explicar pero fácil de entender una vez se prueba. Si ya has jugado con Tetris Attack, también en Game Boy, lo comprenderás enseguida, porque

la mecánica es prácticamente la misma en ambos

Y cuando el cerebro empieza a funcionar y los dedos a responder, no puedes aguantar un día sin jugar. Adicción pura es la mejor definición de PPC, tal como es la de los buenos puzzles. Y más, porque resulta que la unión del fenómeno Pokémon le da aún más gracia a la novedad. En uno de los ocho (¡buf!) modos del juego aparecemos con



Los Pokémon ponen gestos de alegría o sufrimiento al atacar o recibir. ¡PI! ¡KAKA!

los tres Pokémon iniciales de las ediciones Oro y Plata, y vamos recorriendo Johto, fase a fase, enfrentándonos a otros entrenadores. Lo bueno es que, quizás, alguno de los entrenadores que encuentres te darán su Pokémon y podrás reunir un equipo de nueve (si haces los trucos adecuados y ganas los combates). Y si has jugado Pokémon tendrás dentro el gusanillo de "hazte con todos". Así que... ¡a por él!



Una buena puntuación en el modo Línea lleva a enfrentamientos "inesperados".









EL ANÁLISIS

GRAFICOS

Tienen el estilo de la sene de Televisión. Bastante buenos

SONIDO

Melodias de las de ponerse nervioso y buen acompañamiento de efectos: ¡bloing! ¡skench! ¡tring!

JUGABILIDAD

veces necesitas que el control sea aún más rápido. Cuando te hagas a el, no lo soltarás

DURACIÓN

Queremos muchos más Pokémon, si, pero entre modos, ecretos y premios, es bastante

iQUIERO MAS POKÉMON!



Si aparece un entrenador inusual, con un Pokémon inusual, véncele v...



.. iganarás su Pokémon! Algunos ponen mucha cara de pena, pero es para ti.



y no sólo están Pikachu o Pichu, hay hueco para otros cuatro Pokémon secretos.



Mira por dónde, Marill está a punto de caer en nuestras zarpas. Relajaditos y a ello.

¡Títeres al rescate!

uién no ha visto alguna vez, después de tantos años (más de 40), esa curiosa serie de televisión que da título a este cartucho, tan original, tan interesante, tan... tan... tan... "especial". En fin, como, obviamente, lo nuestro no son las críticas televisivas, deberíamos centrarnos en los que nos concierne. A ello.

Original historia...

The Hood, villano obsesionado con gobernar el mundo, vuelve a la carga con pequeños pero sospechosos movimientos que no auguran nada bueno. Y, como miembro de los Thunderbirds, acabas de ser reclutado para plantarle cara y de paso salvar al mundo. Así, antes de nada tendrás que superar un

entrenamiento preliminar que nos familiarizará con las naves de las que disponemos. Desde el Rolls Royce o el Thunderbird 2 (nave terrestre), hasta el TB 3 (cohete espacial) o el TB 1 (similar a un F-16), en total 6 cacharros. Cada uno con objetivos y escenarios diferentes, como transportar con cuidadito una bomba, o rescatar a todos los civiles de una base aérea.

Además, cada aparato tiene control y perspectiva propios. El TB 2 se maneja a ras de suelo desde una vista cenital, mientras que el TB 1 tira de perspectiva lateral. El scroll en alguna de ellas es algo alocado, acelerándose o frenándose en seco. aunque el control resulta óptimo.

Metidos ya en materia técnica, el ambiente ofrecido queda algo vacío en cuanto a escenarios, aunque tanto las melodías como los FX consiguen sumergirnos en la acción.

Resumiendo, los defectillos no son nada ante la gran variedad de misiones que haremos frente y su hábil incursión en el desarrollo de la historia. Es lo que realmente llama la atención de TB. Y todo con una gran fidelidad respecto a la serie y con textos en castellano.





THUNDERBYRD

FICHA TÉCNICA



Compañia: SCI

Desarrollador: PUKKA GAMES Tipo de juego: ARCADE DE

ESTRATEGIA

Idioma: TEXTOS EN

CASTELLANO

Fases: 6 MISIONES Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

NO COMPATIBLE GB PASSWORDS: SÍ

BATERÍA: NO

1 JUGADOR.

PRECIO:

6.490 PTA 39 €



Manejando el avión, nuestro objetivo es rescatar a los rehénes, evitando los disparos de una barbaridad de malos.



El inmenso espacio ya no servirá de cobijo al malvado "The Hood". Alli estaremos con nuestro cohete, el TB3.



i40 tacos y ni una arruga!





Las escenas en alta resolución con las que se nos informa de los objetivos de cada misión están directamente extraídas de la serie televisiva. No asustarse, ni por la pinta ni por el lenguaje, pues se habla en castellano.

EL ANÁLISIS

GRAFICOS

Escenarios pobres en detalle. Pero reconoceréis muchos elementos de la serie de televisión.

SONIDO

Los efectos sonoros podrían haberse mejorado bastante.

JUGABILIDAD

El control ofrece gran estabilidad pero en algunos casos el scroll entorpece el desarrollo.

DURACIÓN

Las seis misiones con sus subniveles alargan la vida del cartucho, aunque el argumento a la larga puede aburrir.

Más guerreros que "héroes"

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: 3DO COMPANY
- Desarrollador: CLIMAX
- Tipo de juego: ACTION-RPG
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Fases: 9 MUNDOS, 20 NIVELES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- NO COMPATIBLE GB
- **PASSWORDS: NO**
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR
- PRECIO:

6.490 PTA 39 €

lesperamos de él) ha acusado a Alleron, noble capitán de la guardia, de practicar brujería negra. Alleron, un tanto anonadado (todo hay que decirlo), no responde cuando se le señala como culpable de los cargos (todos los grandes y sacrificados héroes hacen lo mismo, son como niños). Y tras ponerle una máscara de culpabilidad en el rostro, es arrojado a las mazmorras (lo de la máscara me suena de... no sé...).

I Gran Inquisidor (con ese

nombre, ya poco bueno

¡Pues hala, a rolear!

Con este argumento se inicia la nueva propuesta de 3DO Company para disfrutar del Rol en nuestras portátiles. Como en los clásicos del género, manejaremos a Alleron en la búsqueda de su honor e identidad perdidos, a la vez que desentramamos una compleja historia que se desarrolla a través de más de 20 niveles localizados en 9 mundos. Para ello dialogaremos con una enorme cantidad de personajes, nos desharemos de cientos de enemigos y compraremos e intercambiaremos multitud de pertenencias y hechizos que nos harán la vida

muchísimo más fácil a medida que avancemos.

Técnicamente muy decente, tiene un argumento largo y complejo que, si logra engancharte, te pegará a tu Game Boy durante bastante tiempo. Además, la perspectiva aérea permite movernos con facilidad por el mapeado. En la parte negativa hay que apuntar un frustrante sistema de combate y el idioma, ya que el juego llega tal cual lo "parieron". Pero por lo demás, seguro que sabrá satisfacer a los fans del action-RPG.



Los decorados ofrecen una lograda ambientación.



Esto me recuerda a cierta película de alienígenas...



Un bicho feo pretende asustarnos. Pobrecito...



Algunos acertijos nos complicarán la vida.



Conversar con los monies de este templo será esencial.

Lo nuevo de 3D0 plantea un estilo de jugabilidad más activo respecto a **Heroes of** M&M.

ASÍ EMPIEZA TODO

Nuestra aventura comienza en una cárcel a punto de venirse abajo, donde llegamos tras caer en desgracia ante la corte (y de bruces al suelo, también). Un fiel amigo nos abre la puerta de la celda y nos entrega un escudo, tras lo cual fallece (una costumbre de los amigos de los héroes, esto). A partir de ahi, tendremos que averiguar nuestros objetivos en cada nivel.





AQUÍ HAY MUCHO PELIGRO







Algunos de los niveles muestran un aspecto imponente. Pero el turismo no es nuestro objetivo, y por tanto no podréis quedaros mirando por mucho tiempo. Ante la avalancha de enemigos, nada como tirar de armas, habilidades y hechizos. Ellos garantizarán nuestra supervivencia.

EL ANÁLISIS

GRAFICOS

Excelentes en las escenas cinemáticas. Decentes durante el transcurso de la partida

SOMIDO

Tranquilas melodias que no son capaces de crear ambiente,

JUGABILIDAD

El control es algo durillo durante las peleas, y los textos están en inglés ¡Pong! Penalización.

DURACIÓN

Su historia y puzzles terminan "hándonos". Si buscabas algo difficil, acertaste

Personaje de Leyenda... ¿o chico de los recados?

I Paladín de los humildes, el príncipe de los ladrones, el rey de los proscritos del bosque de Sherwood... sigue sin llegar el momento en el que su maravillosa historia se transforme en el videojuego que se merece. Con ustedes, el último intento de la mano de Electronic Arts.

Arco, flechas... pero poca astucia

Se huele desde el principio el enfoque tipo Zelda que se ha tratado de dar al cartucho, pero el parecido final ha quedado reducido a la "jeta" de Robin y a la cámara cenital. Fases de Rol intercaladas en otras de simple progresión con disparos, no pueden acercarse al encanto de un action RPG en toda regla, sobre todo si ambos tipos de fase se reducen a tan poquilla cosa.

Cuando toca una fase de acción puedes subir corriendo ignorando a los enemigos, practicando el dribbling; y si hay que conversar con los habitantes de los pueblos, únicamente tendrás que seguir sus instrucciones, recorriéndote todo el escenario para que te encarguen un nuevo trabajito: nada de puzzles, simples recados.

Además, la parte técnica no es capaz de "maquillar" el resultado. Los movimientos son lentos en los tres personajes (Little John y el Hermano Tuck se incorporan al equipo) y la verdad es que ofrecen muy poca variedad. Los gráficos son lo único que salvamos. A ver si para la próxima tiene más suerte Robin...





Prepárate a aguantar la parrafada de cualquier transeunte que te encuentres.



Hay tres enemigos finales a lo largo del juego. Uno es Little John.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Resultancii, pero no demostado variados. No son lo peor del jue

5.990 PTA 36 €

GAME BOY CO

Comparika: ELECTRONIC ARTS

Tipo de juego: ACTION RPG

Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

Dasarrollador PLANET

Idioma. TEXTOS EN

NO COMPATIBLE GB

PASSWORDS: SÍ

BATERIA: NO

1 JUGADOR

PRECIO:

INTERACTIVE

CASTELLANO

Fases 12

Lo puedes quitar en el menu o

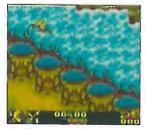
JUGABILIDAD

El control tiene pocas pur bilidades, la funca son apelitival y es muy lento.

DURACIÓN

la fasias se divideri en ocasio en dos capítulos distintos; en este sentido la duración en suficiente E problimu es lo facil que resulta









TRES EN UNO







Robin v sus flechas tienen compañía en este cartucho. Puedes manejar al Hermano Tuck, que lanzará bolas mágicas capaces de convertir en sapo a sus enemigos, y a Little John y su bastón giratorio. Una buena defensa.



GAME BOY COLOR



Compañía: UBI SOFT Desarrollador: PLANET INTERACTIVE

Tipo de juego: PLATAFORMAS Idioma: TEXTOS EN **CASTELLANO** Niveles: 16 FASES

Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

NO COMPATIBLE GB PASSWORDS: SÍ **BATERÍA: NO** 1 JUGADOR

5.995 PTA 36 €

unque el género de las plataformas sea uno de los más "trillados" en Game Boy, Ubi Soft vuelve a la carga y nos trae un título protagonizado por el delfín más famoso del mundo, dirigido especialmente a los más jóvenes de la casa.

Sin muchas complicaciones

Para dar vida al argumento del juego, la verdad es que los programadores no se han comido mucho la cabeza: Serge, una serpiente de malas intenciones, descubre en un libro de magia el poder que atesoran los cristales sagrados, capaces de destruir la tranquila ciudad de Quetzo. Feliz y risueña, Serge va a contar su gran hallazgo a su jefe, el malvado Dexter. Por fortuna, el intrépido delfín, Flipper -como en la película- logra escuchar el

despiadado plan que ambos traman, y ya se ha liado. Así pues, se pone en contacto con su amigo Lopaka y deciden ir en busca de dichos cristales, y evitar de esta forma que caigan en malas manos (o tentáculos, mejor dicho).

Para dar con ellos, ambos personajes atravesarán 8 fases cada uno, alternando unas que se desarrollan bajo el agua (cuando controlas al cetáceo, lógicamente). con otras de corte muy plataformero si manejas al imberbe chavalote.

Técnicamente es correcto, con vistosos escenarios, buenas animaciones y melodías alegres, aunque el scroll da algún que otro problema en las fases acuáticas. El problema radica en que, debido al público al que está enfocado el cartucho, es muy fácil, lo que puede echar para atrás a los expertos.





Lopaka podrá realizar un gran número de acciones, entre ellas trepar por lianas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Bien acabados tanto sprites como decorados. Los personajes se mueven con absoluta soltura

SONIDO

Tipicas cancioncillas más o menos pegadizas acompañadas por unos decentes efectos

JUGABILIDAD

Aunque no aporta nada nuevo a lo que ya conocíamos, llega a hacerse entretenido.

DURACION

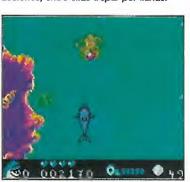
Como ya hemos dicho, la orientación infantil del juego lo hace sumamente fácil.



Esa especie de canica roja es la que debes colocar en el lugar que te señalen.



Pulsando arriba en la cruceta, el scroll te permitirá ver lo que hay en esa zona.



Ese calamar ha robado el cristal mágico. ¡Atrápale y arrebátaselo, rápido!



CUÉNTAME







Cada vez que superemos un nivel, seremos recompensados por unas bonitas pantallas estáticas con textos que nos explican (en castellano) todo lo que va aconteciendo.

Mamá se fue al bingo...y no volvió

ueda claro que los Gobbos han sido siempre los pequeños culpables (directa o indirectamente) de que Croc se viera implicado en problemas de fuerza mayor. Pero, sorprendentemente, la que anda en apuros esta vez es la madre de nuestro escamoso amigo...

Evolucionando a...¿canguro?

El que fuera en su día un dinámico juego de plataformas, ha pasado a ser, en su segunda parte portátil, una aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas (no exento de saltos y golpes, claro).

Croc deberá emprender la búsqueda de sus padres, mediante una vista vertical 3/4, a través de 12 mundos. En ellos encontrará valiosos ítems, enemigos y variados y originales puzzles a superar para seguir avanzando. También nos





Mamá está en apuros y, por lo visto, no sabe lo mucho que Correos ha mejorado.

cruzaremos con los simpáticos Gobbos, que nos encomendarán, amablemente, pequeñas misiones a modo de favor personal. Gracias a ellas, descubriremos nuevos caminos o recolectaremos jugosas gemas que más tarde podremos intercambiar por nuevas habilidades u objetos en la tienda central de cada zona. Dicho trueque nos ayudará a combatir los enemigos de una forma más eficaz. Hablando de enemigos, tenemos que deciros que sólo los hay de un mismo tipo en cada fase. Esto reduce la variedad de acción del iuego y la rigueza visual de los escenarios (algo simples), pero qué le vamos a hacer. Por lo menos nos queda la alternativa de ir silbando las

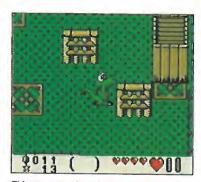


Algunas misones consisten simplemente en la búsqueda y recolecta de items.

melodías que amenizan nuestra aventura, muy pegadizas y acordes con el estilo del escenario (tropical en la playa o de tensión y peligro en los enemigos finales).

Los sprites de los personajes son coloridos, bien definidos y bastante grandes, aunque el entorno no está tan bien tirado. En todo caso, el conjunto visual de Croc 2 ofrece una calidad más que aceptable.

Si a esto le añadimos que tenemos por delante originales misiones, doce mundos diferentesque recorrer, y dicharacheras melodías, el resultado es un cartucho bastante recomendable. Segundas partes...sí que fueron buenas...



El juego esta plagado de ingeniosos pero sencillos puzzles. No sufrirėis mucho.

11/2 DE CHOPPED, POR FAVOR!





Este maravilloso comerciante hará las veces de suministrador de "provisiones", además de facilitarnos los passwords. Eso sí, como dictan las leyes, a cambio de algo: gemas de colores que iremos encontrando.

GAME BOY COLOR

Compañía: THO Desarrollador: NATSUME Tipo de juego: AVENTURA Idioma: TEXTOS EN INGLÉS **Niveles: 12 MUNDOS** Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

NO COMPATIBLE GB PASSWORDS: SÍ BATERÍA: NO 1 JUGADOR

6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



Los spietes poseen una riqueza y tameño fantásticos. Al contrario que los escenarios

SONIDO



La música nos acompañará magistralmente. Acorde con el tipo de escenario y la situación.

JUGABILIDAD



Un control y scroll perfectos en consonancia con la perspectiva 3/4. Repleto de puzzles y acertijos.

DURACIÓN



Sus 12 mundos y los puzzles auguran una larga vida al cartucho del lagarto malcriado

Siguiendo la moda del patinete

urante las pasadas Navidades, dos de los regalos más solicitados por los chavales de medio mundo fueron el famoso patinete y nuestra querida Game Boy. A los chicos de Crave se les ha ocurrido combinarlos, y esta idea ha dado como fruto un excelente cartucho.



El "360" es una de las acrobacias más espectaculares que podrás efectuar.

Todo bajo control

más rápidamente posible siete escenarios distintos a los mandos de uno de estos peculiares "trastos", esquivando los obstáculos que se interpongan en nuestro camino: riachuelos, vallas, coches o balones de "fúlbol" gigantes. Además, en su modo principal, el Championship. también nos pide que hagamos "tricks" o acrobacias durante la carrera para conseguir puntos extra. O sea, "casi ná". Por fortuna, para

facilitarnos las cosas se ha diseñado un control estupendo, para impulsarnos, esquivar, saltar y hacer virguerías en el aire como el que fríe un churro.

Instantánea tomada momentos antes de

realizar uno de los asombrosos "tricks".

Esto se desarrolla sobre unos decorados en perspectiva isométrica. muy trabajados, variados y coloreados con acierto. Las animaciones de los participantes también rayan a buena altura, y nos

permiten observar con claridad todos los movimientos acrobáticos que realizamos mientras competimos.

El problema de Freestyle Scooter es un nivel de dificultad mal ajustado, pues es probable que te lo acabes en un fin de semana.



Si ganas carreras y recoges bastantes monedas durante el transcurso de las pruebas, conseguirás suficiente dinero para



comprarte unas zapatilias o un juego de ruedas nuevo en esta tienda. Por desgracia, la variedad de prendas no es su fuerte precisamente..

El juego nos propone cruzar lo

Aguí va una un tanto ruin: en el modo de acrobacias, consigue los puntos que te pidan antes de empezar a correr, así no tendrás ningún problema.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Claros, detallados y bien coloreados Animaciones muy

GAME BOY COL

Compañía: UBI SOFT-CRAVE

Desarrollador: CRAWFISH

Tipo de juego: DEPORTIVO

Idioma: TEXTOS EN INGLÉS

Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

6.490 PTA 39 €

Fases: 7 CIRCUITOS

NO COMPATIBLE GB

BATERÍA: NO

1 JUGADOR

PRECIO:

PASSWORDS: SÍ

SONIDO

Buenas composiciones y escasillos, aunque competentes efectos sonoros.

JUGABILIDAD

Gracias al inmejorable control, te lo pasarás en grande.

DURACIÓN

Puede que te lo "pulas" en tan sólo unas horas. Si es asi, recurre al modo de acrobacias.

HACIENDO TRICKS, COLEGA





Los "tricks" o trucos son la salsa del juego, y no resulta nada complicado realizarlos. De todas formas, puedes practicarlos (v de paso alargar la vida del programa) si acudes al Trick





¡Enfermera, no quedan vendas!

THE MUMMY RETURNS

a versión jugable de uno de los próximos éxitos cinematográficos se abre paso en nuestras Game Boy a base de un entretenido cóctel de plataformas y acción. Trasladar toda la acción de este esperado film a nuestras pequeñas consolas no parece a priori tarea fácil. Quizás el esfuerzo merezca la pena. Un momento. ¿No oís un ruido...?

¡A correr, que viene!

¡Y deprisa!, que gran parte del desarrollo de la aventura nos lo pasaremos dale que te corre. Y es que estos niveles se desarrollan desde una perspectiva lateral, y en ellos podremos elegir a uno de los con otras en las que tendremos que avanzar más pausadamente (menos mal, qué taquicardia). En algunas de ellas podremos utilizar un arma para derribar a nuestros enemigos. En otras, con la ayuda de un sable nos las veremos en interminables duelos uno contra uno en los que nos enfrentaremos a las tropas de Imhotep. Por último, en otras fases

dispararemos en primera persona

En los niveles de lucha cara a cara nos partiremos el cobre con enemigos a cual más feo. Si es que no aprenden...

protagonistas de la película. Con él al n huiremos de nuestro querido amigo Imhotep al tiempo que eliminamos a sus secuaces y esquivamos los innumerables obstáculos que máximos de la película. Con él al n todo todo todo importante de la película. Con él al n todo todo importante de la película. Con él al n todo todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película. Con él al n todo importante de la película con él i

impedirán nuestro avance. Ni que decir tiene que el ritmo será frenético. Estas fases alternarán a su vez al más puro estilo Time Crisis, contra todo bicho viviente, y con la posibilidad de ocultarnos. El desarrollo resulta pues de lo

más variado, y además no es nada fácil, con lo que nos mantendrá tiempo ocupados. Como punto más negativo quizá que los niveles no son demasiado largos. Y su calidad técnica, aunque mantiene en general un nivel aceptable, se ve empañada por un control algo durillo que nos hará perder más de una vida fallando un salto o un tiro.



... Porque quedarte mirando sólo te garantizará una bala entre ceja y ceja. Como en Time Crisis, las fases de shooter en primera persona nos dan la opción de ocultarnos para esquivar los proyectiles de nuestros vendados enemigos. Y es que sólo falta la pistola... ¡Genial!





GAME BOY COLOR



Compañía: UNIVERSAL STUDIOS Desarrollador: BRAIN GAMES

Tipo de juego: PLATAFORMAS

Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

Modos de juego: 4

Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

M

NO COMPATIBLE GB

PASSWORDS: SÍ BATERÍA: NO

1 JUGADOR

1 JOUADOF

PRECIO:

5.995 PTA 36€

EL ANÁLISIS

GRAFICOS

Grandes y poco detallados, muestran una correcta animación y un scroll suave.

SONIDO

Ambienta adecuadamente y no llega a cansar

JUGABILIDAD

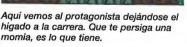
Su variedad y frenetico ritmo aseguran diversión y acción inmediatas.

DURACIÓN

El punto más flojo del cartucho. Los nivelas son bastante cortos, a pesar de que no nos lo ponen nada fácili

TOTAL

79



EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO









Uno de los aspectos que sorprende más gratamente de este cartucho es que el desarrollo de los niveles sea tan variado. Pasaremos de correr frenéticamente a prolongados duelos con espadas o a racanear el uso de las balas. Y cuando dominemos todo, a aprender a usar el punto de mira. Es como el pentatlón... ¡pero con vendas!



DEA/EUROCOM DESpias
D9.990 PTA (60 €) D1-4J. C. E Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.

Puntuación



D8.990 PTA (54 €) D1-2J. R El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis



DAcción Þ9.990 PTA (60 €) Þ1-4J, C, R, E Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero

Puntuación

DAventura

BANJO-TOOIE

NINTENDO ▶12.990 ptas (78€)

Toda la calidad técnica que Rare da a sus iuegos, en la segunda oso. Si tienes la primera, aventura del pollo y el

no te pierdas su continuación. Encontrarás todos los secretos que no pudiste conseguir en ella, una longitud de juego aún mayor, y los escenarios más profundos vistos en N64 Si además te gusta reir, no te preocupes, la traducción al castellano te hará caerte de la silla (por la risa, no porque esté coja).

Puntuación



Carreras D9.990 PTA (60 €) D1-4J, C, R Más que una carrera, una estampida de veinte coches Muy bestia y muy realista.



DUBISOFT Plataformas D9.990 PTA (60 €) D1J, C, E Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon adicción asegurada.

IKEY KONG 64



DNINTENDO Plataformas D11.490 PTA (69 €) D1-4J, R, E El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

DUCK DODGERS



INFOGRAMES Plataformas Þ9.990 PTA (60 €) Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.



DVIRGIN D8.990 PTA (54 €) Cachondeito total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación

WORLD GRAND PRIX



DNINTENDO **○Carreras** Þ5.990 PTA (36 €) Repeticiones impagables, un control aiustable a tu pericia v la licencia oficial de F-1



NINTENDO 9.990 PTA (60 €) D1-2J, R La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.

ON MYSTICAL NINL



PKUNVMI 4.490 PTA (30 €) 1-2J, C, R Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.

Viene el calor, ite apetece ahora la nieve de 1080°? Consigueio por 8,990 pta.

LOS MÁS VENDIDOS **EN CENTRO MAIL**

1. Banio-Tooie

2. Legend of Zelda: Majora's Mask

3. Mario Tennis

4. Pokémon Stadium + Transfer Pak

5. Mario Party 2

6. Pokémon Snap

Donkey Kong 64 + Expansion Pak

B. Nintendo 64 Pikachu

9. NBA PRO 99

1 O . Super Smash Bros.



PITTUS D8.990 PTA (54 €) D1J, C, B Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.

Puntuación

GOLDENEYE 007

DNINTENDO 06,490 ptas (39€)

⊳Espías D1-41 R



El primer "mazazo" de Rare en N64, Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su

realismo gráfico, la increible inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador. Ileve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.

Puntuación



DKONAMI **D**Fúthol D10.990 PTA (66 €) D1-4J, C, R Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior. sigue siendo el mejor.

88

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



D8.990 PTA (54 €) D1-4J. C. R. E Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.

¿Quieres coches? iv rápido? Pues por 6.490 tienes todos los F-1 de Monaco GP 2

JET FORCE GEMIN



NINTENDO Þ9.990 PTA (60 €) 11-4J. R Rare en acción. Tres "protas" efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

D9.990 PTA. (60 €)D1-2.I. C. R. F. EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.



D6.490 PTA (39 €) D1-4J, C, R Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.



Þ5.990 PTA (36 €) D1-4J. R Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

ilos quieres rápidos. muchos y baratitos? iPues Micro Machines! iSólo 2.000 pelas!

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1 Pokémon Stadium 2	Nintendo
2 Paper Mario	Nintendo
3. Mario Party 3	Nintendo
1 Dr. Mario 64	Nintendo
5 Conker's Bad Fur Day	Nintendo
T. Zelda Majora's Mask	Nintendo
7. Super Smash Bros.	Nintendo
8 Super Mario 64	Nintendo
9 Hey You, Pikachu!	Nintendo
10. Perfect Dark	Nintendo

MARIO GOLF



DNINTENDO Þ9.990 PTA (60 €) Þ1-4J, R, T Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación

MARIO PARTY 2

NINTENDO Þ9.990 ptas. (60€) **⊳Tablem** D1-4J. R



No es que divierta, es que, si no lo tenéis, no sabéis lo que es la diversión en grupo. Los 56 minijuegos en los que

corres, pescas, bombardeas, bailas, trepas, y, sobre todo, te partes de risa, son la excusa perfecta para invitar a tres amigos una tarde de domingo. Además, si estás solito, también puedes ir comprando minijuegos, sacando tableros ocultos o batiendo records.

Puntuación



NINTENDO Þ9.990 PTA (60 €) Þ1-4J, R, T Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

Puntuación



MINTENDO D12.990 PTA (78 €) Veinte circuitos a base de buenas trazadas v meiores ítems. con 6 tipos Disney.

Puntuación



CONDEMASTERS Carreras D1.990 PTA (12 €) D1-8J, E, R ferta precio Centro Mail Jugabilidad a tope, precio mínimo y fiesta asegurada.



NINTENDO **⊳**Baloncesto >5.990 PTA (36 €) >1-4J, C, R Uno de los NBA más jugables v completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación



DUBI **Carreras** 06.490 PTA (39 €) 1-2J, C, R Realismo en los choques y un modo "career" flipante, Uno de los más rápidos de N64.

EL MES QUE VIENE.

KIRBY 64 NINTENDO

Este plataformas de dos dimensiones y media está a punto de caramelo. Los



93

capaz de volar, flotar, rodar, nadar...

el control sobre Kirby, un encantador personaje

DENTRO DE DOS MESES...

PAPER MARIO NINTENDO

Volverán Mario, Peach y Bowser para dejarnos rescatar a la chica por



saber saltar a tiempo, el juego será Rol, con un sistema de combate innovador, una bella historia, amigos que te acompañarán en la lucha, muchos enemigos a los que derrotar. Y lo bueno es que vendrá traducidito al castellano.

LOS FAVORITOS DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. Mario Tennis

2. Banjo-Tooie

3. Mario Party 2

4. Majora's Mask

5. Perfect Dark

Banio-Kazooie

7. 007 The World is not enough

8. Micro Machines 64 Turbo

9. Pokémon Stadium

1 O. Donkey Kong 64



DACCLAIM Þ9.990 PTA (60 €) Þ1-4J, C, R, E Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.



I DEA D9.990 PTA (60 €) D1-4J, C, R Arcade simulación y un versus contra Jordan, Calidad y jugadores casi vivos.

iEl último éxito Pokémon? Por 10.990 lo tendrás: Pokémon Puzzie League



D10.990 PTA (66 €)D1-4J, R, E, T De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor

Puntuación

juego de espías jamás visto?

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos del 21 de Abril

ı	Dragon Quest 2: Iru's	GB	Enix
١	2. Super Mario Advance	GBA	Nintendo
Ì	3. Animal Forest	N64	Nintendo
į	4. Dragon Quest 2: Ruka's	GB	Enix
ĺ	5. F-Zero Advance	GBA	Nintendo
Ì	6. Hunter X Hunter	GB	Konami
Ī	7. kurukuru kururin	GBA	Nintendo
Ì	8. Zelda M. Acorn: Earth	GB	Nintendo
1	9. Zelda M. Acorn: T&S	GB	Nintendo
į	10. Rockman EXE	GBA	Capcom



>10.990 PTA (66 €) Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon. 90

Puntuación



D10.990 PTA (66 €) Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación



NINTENDO DLucha PKMN D12.990 PTA (78 €) La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación



⊳GTI Shoot'em UP D1.990 PTA (12 €) D1-2J, R, C Si te gustan los shoot'em up subjetivos, ijuna ganga!!

Puntuación



DUBISOFT **Plataformas** Þ9.990 PTA (60 €) Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación



>9 990 PTA (60 €) Escenarios anlastantes. conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación



D10.990 PTA (66 €)D1-4J, C, R, E Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación



D10.990 PTA (66 €)D1-4J, C, R, E ¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control

Puntuación



D10.990 PTA (66 €) D1J. C. R. E Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

¿Que aún no tienes Ocarina of Time? Vamos hombre, icoge 9.500 pelas y a por él!



Þ9.990 PTA (60 €) Þ1-2J. R. E Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación



>9.990 PTA (60 €) D1-4J. R Elige tu heroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



NINTENDO D12.990 PTA (78 €) D1J, R, E ¿Decimos algo o nos vamos callando? Si eres nintendero. ya lo tendrás, si no, también.

Puntuación



NINTENDO 9.490 PTA (57 €) **▶1J. R** Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

¿Aventura con multijugador? Mmm_ iYa! iEl pollo y el oso! Banio-Tooie: 13.000



NINTENDO D9 990 PTA (60 €) Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación



DACCLAIM DAcción D9.990 PTA (60 €) D1-4J, C, R, E El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

iTienes todos los Turok y no sabes de Quake? Hazte con él por sólo 2 de los verdes



NINTENDO >6.490 PTA (39 €) Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación



DINFOGRAMES D8.990 PTA (54 €) Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

LOS FAVORITOS DE **JUAN CARLOS GARCÍA**

1. Mario Tennis

2. Perfect Dark

3. Majora's Mask

4. 007 The world is not enough

5. Pokémon Snap

Banio-Tooie

7. Pokémon Puzzle League

8. Jet Force Gemini

9. Rayman 2 1 O . Ridge Racer 64



ARMY MEN SARGE'S HEROES 300 Acción

D8.990 PTA (54 €)

BLUES BROTHERS 2000 TITUS Puzzle D8.990 PTA (54 €)



LEGACY OF DARKNESS KONAMI Aventura



CYBER TIGER EA Sports Golf D9.990 PTA (60 €)



ECW HARDCORE REVOLUTION Acclaim **Wrestling** \$9.990 PTA (60 €) MAGICAL TETRIS CHALLENGE



D9.990 PTA (60 €) MILO'S ASTRO LANES Crave

D8.990 PTA (54 €)

Baloncesto

Capcom **D**Tetris



MONSTER TRUCK MADNESS 64 **Rockstar Games Carreras** Þ9.990 PTA (60 €



MBA IN THE ZONE 2000 **⊳Konami**

POWER RANGERS THO **DAventura** D10.990 PTA (66 €)



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK Acclaim Tablero D9.990 PTA (60 €)



SUPERMAN **D**Titus DAventura | D6.990 PTA (42 €) TETRISPHERE

Nintendo

Puzzle



7.490 PTA (45 €) TOM & JERRY: FISTS OF FURRY New Kid Lucha



TUROK RAGE WARS Acclaim Acción >5.990 PTA (36 €)



WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 Nintendo Golf D6.490 PTA (39 €)



Wrestling Þ9.990 PTA (60 €) **WORLD LEAGUE SOCCER 2000**



Southpeak Int. Fútbol Þ9.990 PTA (60 €)

24 HORAS DE LE MANS



DINFOGRAMES **○**Carreras D5.990 PTA (36 €) D1J. GBC Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente

Puntuación

ALICE IN WONDERLAND



DNINTENDO **Plataformas** Þ5.990 PTA (36 €) ▶1J, GBC Plataformas clásico en el que encontraremos a los personaies de la película/libro. Para peques.

Puntuación

ARMY MEN 2



⊳3D0 DAcción Þ5.990 PTA (36 €) D1-2J, GBC El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.

BARCA MANAGER 2000



DUBI SOFT **Fútbol** D5.990 PTA (36 €) D1-2J, GBC La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.

Puntuación

89

BATMAN OF THE FUTURE



DUBI SOFT Arcade Þ5.990 PTA (36 €) ≥1J. GBC El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado v entretenido.

Puntuación

BLADE



DACTIVISION Þ5.990 PTA (36 €) ▶1-2J, GBC Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.

Puntuación

BEACH'N BALL



DINFOGRAMES **Voley-playa** Þ5.990 PTA (36 €) Cuerpos danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?

Puntuación

CANNON FODDER



DCODEMASTERS DAcción/estr. Þ5.990 PTA (36 €) Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.

Puntuación

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001



Motocross ⊳6.490 PTA (39 €) D1-2J. GBC Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.

Puntuación

CHICKEN RUN



Estrategia >6.490 PTA (39 €) ≥1J. GBC Guía a los polluelos a la libertad enfrentándote a los obstáculos y sistemas de seguridad de la granja.

Puntuación

CROC 2



MIRAI DTHO **Aventura** D6.490 PTA (39 €) **▷1J. GBC** Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estraténicas

DONKEY KONG COUNTRY

6.990 PTA (42 @)



≥1/2J, GBC, Infrarrojos Rare ha exprimido la tecnologia GBC, creando un plataformas increible con acción a raudales y muy divertido Diddy y Donkey se alternan en las 11 fases que nos separan de K. Rool. Por el camino

Piataformas

hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis

DRIVER



DINFOGRAMES Carreras Þ5.990 PTA (36 €) D1J, GBC Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación

EL DORADO



DUBI SOFT Plataformas D5.990 PTA (36 €) D1J. GBC Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ja ver si se hacen ricos!

Puntuación

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



DEA SPORTS Carreras Þ5.995 PTA (36 €) ▶1J. GBC Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.

LOS MÁS VENDIDOS **EN CENTRO MAIL**

1. POKEMON PLATA

2. POKEMON ORO

3. POKEMON PINBALL

POKEMON AMARILLO

5. DONKEY KONG COUNTRY

6. POKEMON TRADING CARD

7. POKEMON ROJO

B. MARIO TENNIS

9. SUPER MARIO BROS. DELUXE

1 O. WARIOLAND 3

F-1 RACING CHAMPIONSHIP



DUBI SOFT **Carreras** Þ5.990 PTA (36 €) D1J. GBC Sus 4 modos arcade y simulación lo sitúan entre los juegos de F-1 más "duraderos" de GBC.

Puntuación

GIFT



CRYO **Plataformas/puzzle** >6.490 PTA (39 €) D1J. GBC Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.

85

HEROES OF MIGHT & MAGIC



≥300 DRPG D6.490 PTA (39 €) **▷1J, GBC** Si te molan la estrategia pura y el tema medieval, éste es tu juego. Si no, se te va a hacer cuesta arriba.

Puntuación

LA NOVEDAD DEL MES



INFOGRAMES 6.490 PTA (39 €)

1J. GBC Nuestros sueños se han hecho realidad, y la peor de las pesadillas ha llegado a GBC. Diréis que somos masoquistas, ¿no? Bueno, lo que queríamos era hacer un juego de palabras entre las bondadosas imágenes del juego, su persuasiva jugabilidad, y los horrores en forma de monstruos que nos esperan dentro.

Puntuación

HORMIGAZ RACING



Carreras Þ5.995 PTA (36 €) Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros

Puntuación

HYPE-THE TIME QUEST

DUBI SOFT **Plataformas/RPG** Þ5.990 PTA (36 €) Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.

Puntuación

94

INDIANA JONES



D6.490 PTA (39 €) **▷1J, GBC** Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación

INSPECTOR GADGET



DUBI SOFT Plataformas D5.990 PTA (36 €) La mezcia de plataformas e inteligencia es meritoria. ¿Buscas algo diferente?

Puntuación



INTERNATIONAL TRACK & FIELD **DKONAMI Atletismo** >5.990 PTA (36 €) D1J, GB Diez pruebas emocionantes para "deiarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.

Puntuación

INTERNATIONAL KARATE



DVIRGIN **⊳**Kárate Þ5.990 PTA (36 €) ▶1J, GBC Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.

Puntuación

KNOCKOUT KINGS 2000



DEA SPORTS **Boxen** Þ5.990 PTA (36 €) Þ1-2J. GBC Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.

Puntuación

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS



DINFOGRAMES **Aventura** Þ5.990 PTA (36 €) D1J. GBC La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.

Puntuación

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



DNINTENDO Pinhall D5.990 PTA (36 €) D1.I. GBC Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.

Puntuación

83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA



DINFOGRAMES Aventura D5.990 PTA (36 €) D1-2J, GBC Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro. antes tienes que capturarlas.

Puntuación

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA



INFOGRAMES DAventura D5.990 PTA (36 €) D1-2 J. GBC Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.

Puntuación

METAL GEAR SOLID



1-2J, GBC

by norway majores VR Los livitos en ino nos avudan a paladravin todo. la Traducción sum de lo avico criticipio

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN



DINFOGRAMES DArcade/Plata. Þ5.990 PTA (36 €) **▷1J. GBC** Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.

Puntuación

MARIO GOLF



DNINTENDO **D**Golf Þ5.990 PTA (36 €) **▷1J. GBC** Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación

MARIO TENNIS

DNINTENDO **Tenis** >5.990 PTA (36 €) >1-2J, GBC, T El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación

93

MICKEY'S SPEEDWAY USA



NINTENDO Carreras D6.990 PTA (42 €) D1-2J, GBC Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.

Puntuación

MERIIM



ELECTRONIC ARTS **Acción** Þ5.990 PTA (36 €) D1J. GBC Merlín defender el reino a base de lásers, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...

Puntuación

MICKEY'S RACING ADVENTURE



NINTENDO Þ5.990 PTA (36 €) **▷1J. GBC** Carreras al estilo Micromachines. sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.

Puntuación

MICROMACHINES V3



CODEMASTERS Þ5.990 PTA (36 €) ▶1-8J. GBC La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación

MISSION:IMPOSSIBLE



DINFOGRAMES DAventura de espías >5.990 PTA (36 €) >1J, GBC, Inf. Una atractiva aventura de espías que incluve agenda y mando a distancia por infrarrojos.

Puntuación

PAPYRUS



DUBI SOFT Plataformas Þ5.990 PTA (36 €) ▶1J, GBC Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.

Puntuación

PERFECT DARK



DNINTENDO DAcción-aventura D6.990 PTA (42 €) D1-2J, GBC Rare reinventa el juego para ofrecer varieuau uc uc uc estilo GB. De culto. variedad de acción y jugabilidad

Puntuación

POKÉMON AMARILLO



DNINTENDO DRPG >5.990 PTA (36 €) ▶1-2J, GB El cartucho responsable de la Pokémanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación

NINTENDO

POKÉMON ORO Y PLATA



7.490 PTA (45 E)



de Limewon, numer rival, puevo mundo, retos interno, nuevas especies... ¡le altaportin!

POKÉMON PINBALL



DNINTENDO **Pinhall** Þ5.990 PTA (36€) D1J. GB Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

6.490 PTA (39 E)



imbién uno de la egos más divertidos a os que to enfrontarás en IBC. Tiene ritmo, tiene okémon, liene tirón y te

consigue combos, vence a ese entrenador y fauta con el equipo de 9 Pokartoni Y lo mejor. juega con los Pokémon de Oro y Plata

POKÉMON ROJO/AZUL



DNINTENDO DRPG D5.990 PTA (36€) ▶1-2J, GB El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación

POKÉMON TRADING CARD



NINTENDO Cartas D5.990 PTA (36 €) D1-2J. GB Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación

PORTAL RUNNER



⊳3DO Plataformas-Acció D6.490 PTA (39 €) D1J, GBC La "secundaria" de Army Men con un papel en solitario de plataformas y armas tomar.

NUEVO

Puntuación

RAYMAN



Plataformas Þ5.990 PTA (36 €) ▶1-2J, GBC ¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación

SWIV



Shoot'em Up ▶6.490 PTA (39 €) D1J. GBC Un arcade de disparos puro y muy, muy duro. Prueba con este matamata de excelente realización.

Puntuación

ROAD CHAMPS



DACTIVISION D6.490 PTA (39 €) ▶1J, GBC De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación

ROLAND GARROS



DCRYO Þ5.995 PTA (36 €) ▶1-2J, GBC A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación

SCOOBY DOO



DTHO DAventura Gráfica D6.490 PTA (39 €) D1J. GBC Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación

SPIROU



DURI SOFT **Plataformas** >5.990 PTA (36€) D1.I GRC Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación

STAR WARS RACER



NINTENDO Carreras Þ5.990 PTA (36 €) D1-2J, GBC Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

EL MES QUE VIENE... SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

Activision O sea, para julio pidete la segunda parte de

Spiderman, uno de ésos de acción con scroll lateral que tanto pegan en GBC. Con el arácnido además se va sobre seguro, así que yo que tú no me lo

DENTRO DE 2 MESES...

COLIN MCRAE RALLY DHHO

nensaría.

91



Ojalá, no sé si podríamos soportar otro retrasito Estamos deseando ponernos al volante de ese Focus, Arrash.

DENTRO DE 3 MESES...

THE NEW ZELDA NINTENDO

Finales de septiembre es la cita con los dos nuevos juegos de Zelda: The Oracle of Ages y The Oracle of Seasons, Dos aventuras interconectadas.



STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



DTHO DAcción-puzzle Þ5.990 PTA (36 €) ▶1J, GBC Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación



NINTENDO **Plataformas** >5.990 PTA (36 €) D1-2J, GBC Clásico entre los clásicos, es uno de

Puntuación

89

91

SUPERNENAS (MOJO JOJO) NUEVO



DURI **Plataformas** D5.995 PTA (36 €) ▶1J, GBC Las heroínas de la tele protagonizan una aventura simple pero endiabladamente adictiva

Puntuación

82

SUPERCROSS FREESTYLE



INFOGRAMES **⊳**Motocross Þ5.490 PTA (33 €) D1J, GBC Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.

Puntuación

90

80

SUZUKI ALSTARE



DUBI SOFT Þ5.490 PTA (33 €) D1-2J, GBC Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera

Puntuación

79

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



DTHO **Carreras** D6.490 PTA (39 €) D1J, GBC Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base v se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación

TONIC TROUBLE



DUBI SOFT **Plataformas** D6.490 PTA (39 €) D1.L GBC Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



DACTIVISION **DSkate** D6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación

TOP GEAR RALLY 2



DKEMCO Carreras Þ5.990 PTA (36 €) D1-2J, GBC Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



DACCI AIM DAcción >5.990 PTA (36 €) D1J. GBC Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación

WACKY RACES



DINFOGRAMES **Carreras** Þ5.990 PTA (36 €) **▷1J. GBC** Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas"

Puntuación

87

WARIOLAND 3



DNINTENDO **Plataformas** Þ5.990 PTA (36 €) D1.I. GBC La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación

X-MEN MUTANT WARS



Nucha D6.490 PTA (39 €) D1J, GBC Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación

IQUIERES VIDEOAVENTURARTE! Por menos de 20.000 pta tienes Alone in the Dark, Indiana Jones y Scooby Doo. Toma novedades,

SUPER MARIO BROS DX

los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

DACTIVISION

- Así son las nuevas Pokédex PokéGear, y PokéBall.
- Descubre las primeras claves para caminar por Johto y Kanto.

Claves para todos los entrenadores Pokémon

POKÉMON ORO Y PLATA

Las ediciones Oro y Plata son una revolución. Traen tantas novedades que desde luego podemos hablar de un juego completamente nuevo. Tanto si eres un novato como un experto en las ediciones anteriores de Pokémon, tendrás que aprender nuevos conceptos, manejar nuevos aparatos, conocer nuevas estrategias... o de lo contrario no podrás convertirte en un auténtico maestro Pokémon.

La jugabilidad de Pokémon Oro y Plata te plantea varios retos. A saber: conseguir las ocho medallas de JOHTO (el nuevo mundo), las ocho de KANTO (el viejo mundo), convertirte en un maestro Pokémon y completar la Pokédex.

En esta edición, las cosas han cambiado. Y a partir de ahora vais a leer mucho más la palabra NUEVO. Son **nuevos tiempos,** hay nuevos

Pokémon, nuevos artilugios, nuevas historias, nuevos medios de transporte, nuevas técnicas de combate, puedes criar Pokémon en la guardería,

Esta guía de Pokémon Oro y Plata se divide en dos bloques con varias entregas cada uno. El primero, que se compone de estas seis páginas y una nueva entrega en el próximo número, discutirá las CLAVES PARA TODOS LOS ENTRENADORES

POKéMON enseñando nuevos

conceptos, secretos y estrategias vitales para completar el juego. El segundo te contará en detalle lo que tradicionalmente se denomina como **RECORRIDO**, enseñando qué cosas encontrarás ruta por ruta y ciudad por ciudad.

A continuación tienes la primera parte de las claves para todos los entrenadores Pokémon, en la que encontrarás **cosas imprescindibles** tanto para impacientes, como para expertos y novatos.

UN JUEGO Y DOS MUNDOS







La aventura del Pokémon Oro y Plata discurre en dos mundos: **JOHTO** [1] y **KANTO** [2]. La primera parte de la aventura se desarrolla principalmente en **JOHTO**, lleno de sorpresas y novedades, y cuando te proclames vencedor de la **LIGA POKÉMON** verás el **Nuevo Hall de la Fama** [3] y unos divertidos créditos. Pero el juego no acaba aquí.

A continuación vuelves a empezar en tu pueblo natal con un segundo y apasionante objetivo: explorar el mundo de KANTO y sobre todo participar en la última y memorable batalla contra un entrenador legendario. Cuando le venzas, volverás a ver los créditos. Y entonces será hora de trucos, rumores, más trucos, más rumores...

EL TIEMPO ES ORO

























Nada más empezar el juego, Oak nos pregunta la hora y lo mejor será que introduzcas la hora que marque tu reloj. Después de elegir el nombre aparecerás en la habitación de tu casa en **PUEBLO**

PRIMAVERA. Cuando bajes las escaleras, aparecerá mamá y te preguntará por el día de la semana. Introduce el día en el que estás. Así, el tiempo del juego y de nuestra vida serán el mismo. De esta forma recordarás más fácilmente los acontecimientos que ocurren en el juego y que en unos caso dependen de la hora y en otros del día de la semana.

Un día en el mundo Pokémon se divide de la siguiente forma:

- MAÑANA: empieza a las 4 de la madrugada (4 a.m.) y termina a las 9:59 de la mañana (9:59 a.m.).
- DÍA: empieza a las 10 de la mañana (10 a.m.) y termina a las 5:59 de la tarde (5:59 p.m.).
- NOCHE: empieza a las 6 de la tarde (6 p.m.) y termina a las 3:59 de la madrugada (3:59 a.m.).
 Todos los días de la semana y

dependiendo de la hora ocurren diferentes acontecimientos. Por ejemplo:

- Sólo por la noche puedes ver y capturar algunos Pokémon.
 Uno abundante son los Hoothoot, pero sólo de noche [1].
- La hermana de Azul (Gary) en PUEBLO PALETA (Kanto) te invita a tomar un té en su casa y te pregunta si quieres que limpie a uno de tus Pokémon. Siempre que vayas a su casa entre las 3 p.m. y las 4 p.m. te hará este ofrecimiento (2).

Durante la semana podemos asistir a diversos acontecimientos o encontrar ciertos personajes en ciertos lugares. Este es el calendario de algunos que se repiten todas las semanas:

LUNES

Luna aparece en la Ruta 40 [3]. Recibirás PICO AFILADO, que aumenta el poder de los ataques tipo vuelo. En el SUBTERRÁNEO de CIUDAD TRIGAL está abierta la tienda de gangas [4].

MARTES

Marta aparece en la Ruta 29 tras ganar la Medalla Céfiro [5]. Te entregará un LAZO ROSA, para fortalecer los ataques normales. En el SUBTERRÁNEO que hay en CIUDAD TRIGAL aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la PELUQUERÍA POKÉMON [6]. Es el mejor, el más caro y hará muy feliz a tus Pokémon. En el PARQUE NACIONAL hay Concurso de Captura de Bichos [7].

MIERCOLES

Miguel aparece cerca del LAGO
DE LA FURIA [8]. Te dará un
CINTURÓN NEGRO, que potencia
los ataques de lucha. En el
SUBTERRÁNEO de CIUDAD
TRIGAL aparece el menor de los
dos hermanos peluqueros [9]. Es el
más novato y barato.

JUEVES

Josué aparece en la Ruta 36 [10]. Te dará una PIEDRA DURA, que potencia las habilidades de tipo roca. En el SUBTERRÁNEO de CIUDAD TRIGAL aparece el mayor de los dos hermanos peluqueros. En el PARQUE NACIONAL hay Concurso de Captura de Bichos.

VIERNES

Vicki aparece en la Ruta 32 [11]. Te dará una FLECHA VENENOSA, que potencia los movimientos de tipo veneno. En el SUBTERRÁNEO aparece el menor de los peluqueros.

SÁBADO

Sabino aparece en CIUDAD ENDRINO. Te dará HECHIZO, que mejora los movimientos de los Pokémon de tipo fantasma. Aparece el mayor de los dos hermanos peluqueros. En el PARQUE NACIONAL hay Concurso de Captura de Bichos.

DOMINGO

Domingo aparece en la Ruta 37. Recibirás IMÁN, que mejora los movimientos de los eléctrico. Aparece el menor de los dos hermanos y una anciana que lleva el herbolario [12].

LA NUEVA POKÉGEAR







La nueva PokéGear es prácticamente un **ordenador de bolsillo** ampliable con diferentes tarjetas. Cuando te lo entrega mamá en tu casa de **PUEBLO PRIMAVERA** [1] sólo tiene las funciones de **teléfono móvil** [2], **agenda** (para guardar el número de teléfono de diferentes





personajes) y práctico **reloj calendario** [3] para que siempre sepas qué hora es.

Para que la **POKÉGEAR** esté completa necesitas varias tarjetas de ampliación que obtendrás a lo largo del juego:

•TARJETA MAPA: En la entrada a CIUDAD CEREZO hay un anciano que te entregará la TARJETA MAPA [4], un mapa basado en sistemas de posicionamiento por satélite. Ahora puedes consultar en tu POKÉGEAR en qué lugar te encuentras o hacia dónde debes dirigirte [5].

•TARJETA RADIO: La obtienes dentro de la TORRE DE RADIO de CIUDAD TRIGAL, tras contestar correctamente un pequeño cuestionario que te hace la mujer



de pelo verde que hay detrás del mostrador [6]. Con esta ampliación ya puedes oír la radio de **JOHTO** y su variada selección de programas. Sintoniza para obtener información útil sobre los Pokémon en la **Hora de Oak** [7], comprueba el número de la suerte en el **Canal Suerte** y observa como afecta la música a los Pokémon.

•TARJETA EXPASIÓN: La obtienes en PUEBLO LAVANDA (en KANTO) tras arreglar la CENTRAL DE ENERGÍA [8].
Te permite sintonizar una canal de radio llamado FLAUTA POKÉMON [9], que será de vital importancia para seguir el juego en el mundo de KANTO.

Con las tarjetas anteriores tendrás completa la **POKéGEAR**. No olvides **intercambiar números**







de teléfono con ciertos entrenadores para volver a luchar con ellos. Otros te informarán de la aparición de ciertas manadas de Pokémon en un determinado momento y en una determinada zona [10]. En cuanto recibas esta información, debes ir a capturarlos.

EL FERRY S.S. AQUA

Para utilizar este barco necesitas un ticket que te entregará el Prof. ELM tras vencer en la LIGA POKÉMON. Comunica CIUDAD OLIVO (de JOHTO) con CIUDAD CARMÍN en KANTO. Su horario es:

•De CIUDAD OLIVO sale los lunes y los viernes con destino a CIUDAD CARMÍN.

•De CIUDAD CARMÍN sale los miércoles y los domingos con destino a CIUDAD OLIVO (JOHTO).



La primera vez que subas al **S.S. AQUA** tendrás que resolver un pequeño problema antes de llegar a **CIUDAD CARMÍN**. A partir de aquí las siguientes veces que embarques debes ir a tu camarote, dormir en la cama y en cuanto despiertes habrás llegado a la ciudad de destino.

EL MAGNETOTREN



S.S. AQUA es una magnifico medio de comunicación entre JOHTO y KANTO, pero tiene el problema de estar disponible sólo dos días por semana en JOHTO y dos en KANTO. Por suerte existe el MAGNETOTREN, que está disponible las 24 horas del día los siete días de la semana para llevarnos de CIUDAD TRIGAL en JOHTO a CIUDAD AZAFRÁN

en KANTO y viceversa.

Para poder utilizarlo sera necesario reparar en KANTO la CENTRAL DE ENERGÍA y obtener un ticket para el MAGNETOTREN. Aunque todo esto se explicará en próximas entregas, te diremos como pista que el ticket se consigue en CIUDAD AZAFRÁN.

CONSIGUE LOS 250



En el Pokemon Oro y Plata tienes como reto hacerte con un total de 251 Pokėmon. Realmente el juego se considera terminado sin obtener el Pokémon nº 251 (Celebi) aunque la Pokédex está preparada para darte sus datos.

Para conseguirlos todos es imprescindible que hagas intercambios con tus amigos que tengan la versiones Oro, Plata, Amarilla, Roja y Azul. Los

intercambios con las versiones Amarilla. Roja y Azul se harán a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO [1]

teniendo en cuenta que ninguno de los 100 Pokémon nuevos de las



versiones Oro y Plata se podrán enviar a las anteriores.

Algunas veces observarás que algun Pokémon que existe en las versiones Amarilla, Roja y Azul no se puede transferir desde Oro y Plata. No desesperes, ve a

CIUDAD ENDRINO y en la casa del QUITA-MOVIMIENTOS

podrás borrar esa técnica que te impide transferir un Pokémon [2].

Para que te hagas una idea de cómo hacer los intercambios aquí tienes una lista de los Pokémon que no existen en la versión Oro y Plata. Entre parentesis estan las iniciales de la versión Pokémon con la que debes intercambiar (O= Oro. P= Plata, A = Amarillo, R = Rojo, Az = Azul):



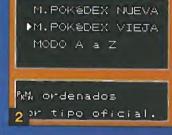
PUREWION URU	
Bulbasaur (A, R, Az)	
Ivysaur (A, R, Az)	
Venusaur (A, R, Az)	
Squirtle (A, R, Az)	
Wartortle (A, R, Az)	
Blastoise (A, R, Az)	
Charmander (A, R, Az)	
Charmeleon (A, R, Az)	
Charizard (A, R, Az)	
Kabuto (A, R, Az)	
Kabutops (A, R, Az)	
Omanyte (A, R, Az)	
Omastar (A, R, Az)	
Vulpix (P, A, Az)	
Ninetales (P, A, Az)	
Meowth (P, Az)	
Persian (P, Az)	٠,
Phanpy (P)	
Donphan (P)	
Ledyba (P)	-
Ledian(P)	-
Skarmory (P)	(
Delibird (P)	- 1
Articuno (A, R, Az)	1
Zapdos (A, R, Az)	1
Moltres (A, R, Az)	-
Mewtwo (A, R, Az)	-

NO EXISTEN EN **POKÉMON PLATA**

Bulbasaur	. (A, R, Az)
Ivysaur	
Venusaur	
Squirtle	
Wartortle	. (A, R, Az)
Blastoise	. (A, R, Az)
Charmander	. (A, R, Az)
Charmeleon	
Charizard	
Kabuto	. (A, R, Az)
Kabutops	
Omanyte	
Omastar	. (A, R, Az)
Mankey	(O, A, R)
Primeape	(O, A, R)
Growlithe	
Arcanine	(O, A, R)
Teddiursa	(O)
Ursaring	(O)
Spinarak	(O)
Ariados	(O)
Gligar	(O)
Mantine	(O)
Articuno	. (A, R, Az)
Zapdos	. (A, R, Az)
Moltres	. (A, R, Az)
Mewtwo	. (A. R. Az)







OPCION



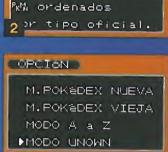
He modificado POKEDEX.

POKEDEX.

Es una enciclopedia electrónica con unos sensores especiales que permiten almacenar datos importantes de los Pokémon que veas y de los que captures. Es muy fácil de manejar y muy útil para estudiar a los Pokémon. Uno de los retos principales de este juego es completarla.

En Pokémon Oro y Plata la POKéDEX ha mejorado con respecto a ediciones anteriores. Este objeto lo recibes de manos del Prof. Oak en casa del SR. POKéMON [1]. Observa y estudia sus nuevos modos de funcionamiento [2] y en especial su opción de buscar Pokémon por tipo.

Si entras en las RUINAS ALFA (están cerca de CUIDAD MALVA) podrás obtener una actualización de la POKéDEX . Para ello entra en la cueva que hay detrás del CENTRO DE INVESTIGACIÓN **DE LAS RUINAS ALFA**, resuelve el puzzle (es un Kabuto) y cuando caigas dentro de las ruinas captura tres tipos diferentes de



UNOWN ordenados

₁ :gún capturados.



esos misteriosos Pokémon llamados UNOWN. Cuando salgas de las ruinas, un científico te estará esperando para actualizar tu POKéDEX [3] con un nuevo modo.

El modo UNOWN de la POKéDEX [4] te plantea un nuevo reto: capturar todos los UNOWN que existen. Hay un total de 26 UNOWN y cada uno tiene un significado especial que debes averiguar [5]. Aunque no son imprescindibles para completar el juego, si los capturas a todos obtendrás una curiosa recompensa.

LAS NUEVAS POKÉBALL



SILVER recibió

Para capturar Pokémon tenemos que usar las PokéBall. En Pokémon Oro y Plata hay más tipos de PokéBall que debes aprender a manejar.

Primero hablaremos de las que ya se usaron en otras ediciones de Pokémon:

- <u>POKÉBALL:</u> son las que se utilizan al principio del juego y permiten capturar Pokémon de poco nivel. Se pueden comprar en tiendas como la de CIUDAD CEREZO
- SUPER BALL: tiene un buen índice de éxito y suele utilizarse para capturar Pokémon de un nivel intermedio. La primera vez que podemos comprarla es en el CENTRO COMERCIAL de CIUDAD TRIGAL.
- ULTRA BALL: tiene un gran índice de éxito y es la que se debe utilizar cuando queremos capturar Pokémon salvajes de gran nivel. La puedes comprar en CIUDAD ENDRINO.
- MASTER BALL: su índice de éxito es del 100% y con ella puedes capturar a cualquier Pokémon de cualquier nivel. En Pokémon Oro y Plata recibes una





SILVER recibió VEL BALL.

del Prof. **ELM** después de ganar la octava medalla de **JOHTO** [1]. Úsala para capturar el pájaro legendario llamado **Lugia** o resérvala para **Ho-oh.**

En Pokémon Oro y Plata puedes obtener otra MASTER BALL si el número ID de uno de tus Pokémon coincide con el del concurso del Canal Suerte que transmite la RADIO de CIUDAD TRIGAL [2]. El intercambio de Pokémon te permitirá obtener otros números ID y de esta forma aumentar las probabilidades de ganar.

En Pokémon Oro y Plata se han añadido ocho tipos nuevos de POKÉBALL. En PUEBLO AZALEA existe un artesano llamado CÉSAR



CÉSAR: Fabrico

Aquí tienes las

que es capaz de fabricar siete tipos de POKéBALL utilizando un material llamado BONGURI [3]. Este material crece en los árboles, tiene diferentes colores y cuando se lo das a CÉSAR, tardará un día en fabricar una POKÉBALL [4]. No olvides que, al igual que las BAYAS, los BONGURIS vuelven a crecer al día siguiente en los mismos árboles en que los recogiste.

Las **POKéBALL** que puede hacer **CÉSAR** son:

- RAPID BALL: se fabrica con el BONGURI BLANCO y es adecuada para capturar Pokémon veloces.
- NIVEL BALL: se fabrica con el

BONGURI ROJO y sirve para capturar Pokémon de bajo nivel.



- LUNA BALL: se fabrica con el BONGURI AMARILLO y es adecuada para capturar Pokémon que evolucionan con la PIEDRA LUNAR.
- AMIGO BALL: se fabrica con el BONGURI VERDE y sirve para mejorar el estado de ánimo del Pokémon capturado.
- PESO BALL: se fabrica con el BONGURI NEGRO y es útil para capturar Pokémon pesados. Por ejemplo un Snorlax que encontrarás en KANTO.
- AMOR BALL: se fabrica con el BONGURI ROSA y es útil para capturar a Pokémon del género opuesto al que usamos.

El último tipo de POKÉBALL especial en Pokémon Oro y Plata lo puedes conseguir en el PARQUE NACIONAL, participando en el Concurso de Captura de Bichos (martes, jueves y sábados, lee el recuadro El Tiempo es Oro). Se denominan PARQUE BALL [5] y son las únicas que se pueden utilizar para capturar bichos si participas en el concurso.

TIPOS DE POKÉMON

En Pokémon Oro y Plata cada
Pokémon pertenece a una o dos de
las 17 especies existentes. Cada
especie tiene sus ventajas y sus
debilidades, y lo importante es
conseguir un equipo de seis
Pokémon que se complementen.

Se han añadido dos tipos nuevos de Pokémon:

Siniestro [1] tiene ataques poderosos contra los Pokémon de tipo Psíquico y Fantasma, pero hace poco daño a los de tipo Lucha, Siniestro y Acero. Es un tipo de Pokémon básicamente defensivo. Le hacen poco daño los ataques Fantasma y Siniestro y



es inmune a los Psíquico. Es débil frente a ataques Lucha y Bicho.

Acero [2] tiene ataques poderosos contra los Pokemon de



tipo Hielo y Roca, pero hace poco daño a los de tipo Fuego, Agua, Eléctrico y Acero. **Tiene una gran defensa a muchos tipos de** ataque, excepto Agua y Eléctrico ante los que es vulnerable pero no débil. Es inmune totalmente frente a los ataques Veneno. Es débil frente a los ataques de tipo Fuego, Lucha y Tierra.



PRIMERAS NOCIONES DE ESTRATEGIA







Quizá creas saberlo todo de los Pokémon porque ya has jugado las versiones anteriores, o quizá creas que el objetivo principal del juego es coleccionar medallas y completar la historia. Te equivocas, aparte de completar la POKéDEX. el objetivo del juego es convertirte en un maestro Pokémon y un maestro Pokémon es un auténtico estratega.

En Pokémon Oro y Plata los Pokémon han cambiado con respecto a ediciones anteriores. Si pides información sobre un Pokémon en las versiones anteriores [1] [2] y en las versiones Plata y Oro [3] [4], verás que las cosas no son iguales. Aparte de que ahora tienen sexo, aprenden nuevos movimientos y pueden llevar un objeto, la diferencia más importante está en los valores ATAQUE ESPECIAL V DEFENSA ESPECIAL. Lo que antes era ESPECIAL ahora se llama ATAQUE ESPECIAL, y se ha añadido un nuevo valor llamado **DEFENSA ESPECIAL.**



La introducción del concepto DEF. ESPECIAL hace que las batallas duren más y que hayan aparecido nuevas especies de Pokémon. Veamos qué significa cada cosa:

PS: Es la fuerza vital de un Pokémon. Cuando no quedan puntos de salud, un Pokémon no puede seguir combatiendo y sólo puede volver a recuperarlos en un CENTRO POKéMON o usando determinados objetos.

ATAQUE: Determina el daño o la cantidad de PS que un Pokémon quita a otro durante un combate cuando utiliza ataques físicos. A mayor nivel de Ataque, mayor daño usando este tipo de técnicas. Los ataques físicos tienen los siguientes tipos: Normal, Lucha, Acero, Volador, Tierra, Roca, Veneno, Fantasma y Bicho.

El nivel de Ataque puede bajar o subir durante un combate utilizando determinadas técnicas u objetos que cambiarán su estado. Vuelve a su valor normal cuando finaliza la batalla.

DEFENSA: A mayor nivel de Defensa, menor daño recibirá un Pokémon ante ataques físicos. Puede modificarse durante la batalla con determinadas técnicas y objetos. Vuelve a su estado normal cuando finaliza la batalla.

ATAQUE ESPECIAL:

Determina el daño o la cantidad de PS que un Pokémon quita a otro durante un combate cuando utiliza ataques especiales. A mayor nivel de Ataque Especial melor usará el Pokémon este tipo de técnicas. Los ataques especiales tienen los tipos: Siniestro, Eléctrico, Agua, Fuego, Hielo, Planta, Dragón y Psíquico.

El nivel de Ataque Especial puede bajar o subir en un combate usando determinadas técnicas u objetos que

cambiarán su estado. Vuelve a su valor normal cuando finaliza la

DEFENSA ESPECIAL: A mayor nivel de Defensa Especial, menor daño recibirá un Pokémon ante ataques especiales. Puede modificarse durante la batalla con determinadas técnicas y objetos. Vuelve a su estado normal cuando finaliza la batalla.

VELOCIDAD: Si el nivel de velocidad es alto tendrás más probabilidades de lograr que tu Pokémon ataque primero. Cambia durante la batalla utilizando

determinadas técnicas y objetos. Vuelve a su estado normal cuando finaliza la batalla.

Piensa en los conceptos anteriores, usa las técnicas y objetos que los modifican. Piensa v entenderás que cuando elijas a tu primer Pokémon entre Cyndaguil (tipo planta), Totodile (tipo agua) y Chicorita (tipo fuego) siempre acertarás. Todos son buenos si los conoces y los mimas porque en Pokémon Oro y Plata ya no valen los razonamientos de las versiones anteriores. El mes que viene profundizaremos en todo esto.

DATOS DE BATALLA

La tabla siguiente te enseña qué tipo de ataques son efectivos v contra qué oponentes lo son. Ten en cuenta que hablamos de efectividad y que esto quiere decir que tu Pokémon hará el máximo daño que pueda hacer según su nivel de ATAQUE o de ATAQUE ESPECIAL. En la misma lógica, el daño que sufra tu oponente dependerá de sus niveles de DEFENSA y DEFENSA ESPECIAL.

Recuerda que los niveles de ATAQUE, ATAQUE ESPECIAL. **DEFENSA** y **DEFENSA ESPECIAL** dependen fundamentalmente del nivel de tu Pokémon y de su especie, aunque también pueden modificarse durante la batalla con el uso de ciertas técnicas y objetos. Observa que en la siguiente tabla hablamos de tipos de ataque contra tipos de Pokémon. Esto es lo importante porque un Pokémon puede aprender ataques que no corresponden a su tipo, aunque si el tipo de ataque y el tipo de Pokémon coinciden el ataque tendrá aún más poder.

- ▲ Ataque muy efectivo.
- Ataque poco efectivo.
- x El ataque no hace daño.

(La ausencia de símbolo significa ataque de efectividad intermedia).

TIPO RIVAL POKÉMON	AL.			RICO	A			0	_	OR OR	00			SMA	N	TRO	
TIPO DE ATAQUE USADO ▼	NORMAL	FUEGO	AGNA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	ВІСНО	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO
NORMAL													V 1	x		•	
FUEGO		•	▼.		A	A						A	₩.		V		A
AGUA		A	▼	•	▼				A				A		▼		
ELÉCTRICO			A	•	▼				×	A					▼		
PLANTA		~	A		~			V	A	▼		V	A		_		•
HIELO		•	A		A	A			A	A			A		A		A
LUCHA	A					A		V		•	_	~	A	×			A
VENENO					A			▼	_			A	▼	~			x
TIERRA		A		A	▼			A		×		_	•				A
VOLADOR				-	A								A	V			_
PSÍQUICO							A	A			_					×	_
ВІСНО		▼			A		A			A				A		A	A
ROCA		A				A	_		_	A		A					_
FANTASMA	x										A					_	_
DRAGÓN															A		_
SINIESTRO							_				A			A		_	V
ACERO		•	V	•		•							A				V

- Todos los pasos para pillar al fantasma con las manos en la masa.
- Descubrimos la localización de todos los símbolos.
- Cómo entrará
 Shaggy en el
 laboratorio:
 todos los
 pasos.
- >> ¿Y para qué servirá esa salchicha congelada? Digo yo que...

Si la cosa da miedo, no llames a Scooby

SHOBY DO

Un fantasma está haciéndose de oro a base de robar joyas y obras de arte de los museos más importantes. Scooby y la panda se han propuesto solucionar el entuerto. Si te animas a acompañarles, esto es lo que debes hacer.

ara comenzar la aventura lo primero es ver al fantasma de Mr.Hyde. Esto sucederá si cambiamos de Shaggy y Scooby a Fred (pulsando Select) nada más empezar la partida. Una vez hecho esto, el gran reloj del abuelo comenzará a

sonar marcando una hora en punto. Será entonces cuando el espectro cruce de un lado a otro del recibidor (1). Síguele hasta el baño (2) y allí selecciona el icono "Mano" en el retrete. Daphne será teletransportada (3) y secuestrada (4).









CHAPTER 1 ¡IT'S A MYSTERY!

Cambia otra vez de personaje y elige a Velma la gafitas. Ella será la encargada de descifrar todos los símbolos que adornan la mansión, acción necesaria para desbloquear la puerta del laboratorio. Antes de nada, dirígete al comedor y mira por la ventana (1). A continuación, coge el libro de poemas de color magenta en la biblioteca (2). Entonces deberás buscar y mirar con el icono Ojo los siete símbolos escondidos en la mansión. El primero se encuentra en la propia puerta de la biblioteca (3). El segundo, tras una nota pegada en la nevera de la cocina (4). El tercero, cuarto y quinto, en el recibidor superior (5). El sexto esta escondido detrás de la toalla roja (que también cogerás), camuflada por la cortina de la bañera, en el baño donde desapareció Daphne (6). Y el séptimo y último lo encontrarás encima de la puerta que da al exterior (7). Así, Velma habrá descubierto la combinación necesaria para abrir la puerta del laboratorio (8). ¿A qué diantres esperas?

















CHAPTER 2 ¡B00'S CLUES!



Después de que un extraño individuo, increiblemente parecido a Shaggy, capture a Fred (1), tendremos que retomar el control de Scooby y compañía para continuar avanzando. Con ellos dirigete al laboratorio y comprobarás que. atemorizados por otra pandilla de Shaggys biónicos, volverán hacia atràs (2). Inteligentemente, el verdadero Shaggy trazará un plan para infiltrarse en el laboratorio y rescatar a Fred. No es otro que disfrazarse a la semejanza de sus clones. Con una bata blanca, unas gafas y un bigote postizo será suficiente.

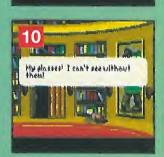
Metidos aún en la búsqueda de algo que llevarse a la boca (entre otros asuntos pendientes), deberás llevar a esta legendaria pareja de vuelta a la mansión (ya sea para comer algo o para buscar los atrezos necesarios, ya veremos...).

Después de hablar con la señora de la limpieza en la habitación este del piso superior (3), se desbloqueará la puerta que hay justo enfrente (4). Alli entablarás conversación con un entretenido jovenzuelo, quien te informará del temble aprieto en el que se encuentra Daphne.

Déjate de palabrenas y acércate a "mangarle" la consola con la que juega. IIICachis!!!, ya decia mi madre que me atase los









tendríamos una desgracia. y mira tu por donde... hemos roto el suelo (5). Por fortuna hemos dado con la reserva de queso más reservada del planeta... a comer!!! Estocoo... al tema. Debido a la dura piel que recubre el queso, deberemos buscar algo afilado para comenzar el banquete. Pon en marcha

el robot para que eche a

cordones que algún día









correr y se estampe contra la pared (otro que no sabia de nudos) (6). Coge los trozos que han quedado y utilízalos para raspar la piel... ¡¡la cena está servida!! Tras la super zampada, continuaremos avanzando por la puerta que ocultaba la gran montaña de queso. Junto a ella hallaremos un rollo de cinta aislante que utilizaremos adecuadamente. Cruza la









puerta y atraviesa la lavandería. En la siguiente habitación, corta la luz (7) (en el panel) y arregla, con la cinta, los cables rotos (8) Vuelve a conectar el sistema eléctrico, activa la palanca (levers) (9) y sube las escaleras.

La pobre Velma ha perdido sus gafas (10) y nosotros se las cogeremos prestadas por eso de





completar nuestro distraz. Ahora busca en la misma biblioteca el libro rojo e intenta cogerlo (11).

Acto seguido la habitación comenzará a rotar. Sal por la puerta y descubrirás una sala secreta (12). Coge la llave del baúl y la bata de laboratorio del saco. Vuelve a activar el mecanismo de rotación y sal de la biblioteca. Vete de nuevo a los sótanos (por la habitación del niño) hasta llegar a la lavandería. Utiliza el detergente de la estantería en la lavadora y sí, pásate de cantidad para llenarlo todo de espuma (13). Verás la señora de la limpieza como te enganche... De eso se trata! Vuelve a su habitación y ella bajará rauda y veloz a limpiar todo el condumio (14). Aprovecha entonces para coger la caja metálica escondida bajo la almohada. Usa la llave para abrir la caja y encontrarás un bigote postizo (15), ¿Y para qué lo usaría?... Da lo mismo, lo importante es que estamos listos para "colarnos" en el laboratorio.

CHEMO-SABOTAGE CHAPTER 3

Shaggy se colocará el distraz automáticamente cuando esté en la puerta del laboratorio (1). Poco puedes hacer en el interior, excepto hablar con Fred a través de la segunda puerta que encuentres, o ver a Daphne atrapada en la máquina de experimentos. Tampoco







podrás coger la llave, ya que el androide te vigila constantemente.

Vuelve a la casa para buscar una manera de distraer al androide. Délate caer por el lugar favorito de Shaggy y Scooby, la cocina. Allí coge la salchicha del frigorifico y la carne de vaca

del armario. Sal de la cocina y, en el mismo recibidor donde se encuentra el reloj, entra por la puerta central (2). Encontrarás una silla con una pata de menos (3) pero "no problemo", la salchicha subsanará el defecto /,?.

Regresa al laboratorio y entra por la puerta que se encuentra justo después de las cuatro entradas marcadas con números. Utiliza el congelador para solidificar la salchicha y usarla como pata (4). Ahora súbete en la silla para abrir todos los luminosos e intentar extraer un fluorescente de ellos (5). No te impacientes: lo conseguirás sólo en el último que mires (da igual el orden), y además tendrás que congelar la salchicha un par de veces más.

Pero el fluorescente sigue funcionando aun sin estar enchufado en ningún sitio... Vuelve a la librería y Velma te solucionará el enigma (6). Ella te explicará que un poderoso generador transmite electricidad por el aire, suministrando energía tanto al sistema de iluminación como a los robots. Ahora simplemente

tendrás que atraer al androide del laboratorio hasta una habitación donde no llegue energía. Por las cuatro puertas numeradas del laboratorio podrás acceder a una. Cruza cualquiera de ellas y recuerda que Shaggy volverá a entrar automáticamente por la segunda. En esa habitación comprobarás que el radio de alcance del generador no tiene efecto alguno utilizando el fluorescente (7)

Vuelve al laboratorio v habla con el androide. Fijate durante la persecución en la segunda puerta por la que entra. Atraviésala. Una vez fuera de juego, déjale disfrutando de su siesta y corre a sabotear el experimento. Coge la llave y acércate al doctor. Él te preguntará por la lista de ingredientes necesarios para activar su "Absorbedor de piel" (8). Necesitarás un papel, un lápiz y un etiquetador. Como papel servirá una nota que encontrarás en el dormitorio de Helga (la señora de la limpieza). Móntate otra vez la fiesta de la espuma en la







lavanderia para que corra a limpiarlo. Róbale la nota sobre la cama (9). Utiliza la llave para abrir la puerta junto a la habitación del niño







y coger el lápiz (10). La etiquetadora está en otra habitación, pegada a la puerta de la cocina (11) (vale la misma llave).







Llévale la lista de ingredientes al doctor, dale el extracto de vaca (bien etiquetado) y a disfrutar de sus mugidos (12).

CHAPTER 4 ¡JAILBREAK!

Bueno, llegamos al meridiano de la aventura. Carga de nuevo las pialas y vamos a ello. En el taller del sótano de la mansión hav una afiladora/duplicadora de llaves (1) con la que Scooby quedará fascinado. De hecho pulirá su uña en forma de llave (2). Puedes utilizarla para liberar a Fred (3). Ahora coge su control y regresa al taller para obtener una llave en la duplicadora (4). Con ella liberarás a Daphne de la máquina (5). Y con esto, prepárate para entrar en el siguiente capitulo.













CHAPTER 5 THE PLAN

Ahora eres Velma (1). Bien pues regresa al cuarto del congelador y busca en un armario la red que Fred necesita (2). Momento de cambiar a Scooby y Shaggy. Como ellos, baja de nuevo al sótano y ármala (otra vez) con la lavadora y el detergente. Absorbe la espuma con la toalla y Ilévasela a Fred (3). Cambia ahora Daphne (no, si al final va a ser un trabajo en equipo) y, en la habitación en la que hay una gran bola de discoteca, coge la cuerda que sujeta la primera cortina de la derecha (4). Dásela a Fred, y a otra cosa mariposa.









CHAPTER 6 FINALE

El misterio llega a su fin.
Únicamente deberás esperar,
como Velma, a que el gran
reloj del abuelo vuelva a
sonar. En ese momento
deberás abrir el conducto de
la ropa sucia que comunica
con la lavandería, y tirar la
toalla (1) (2). La pandilla se
ocupará, automáticamente,

de atrapar y desenmascarar al fantasma. Shaggy y Scooby guiarán al susodicho (3) (4) (5) hasta la sala a oscuras donde resbalará con la espuma (6) (7). Lo atraparán con la red (8) y, finalmente, resolverán el misterio (9). ¿Que quién es?. Es, sorprendentemente...











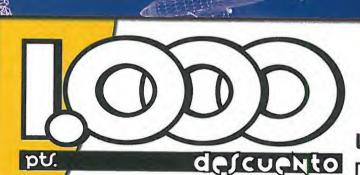












en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- · Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven e visitamos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de 1 s juegos favoritos.
- Y in o hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: entro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

NOMBRE	*************	***************************************	

		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	
POBLACIÓN	************		
CÓDIGO POSTAL	••••••	PROVINCIA	
		MODELO DE CONSOLA	
		NO 🔲 NÚMERO	
Nicorción o-mail			

Compra en CENTRE



los mejores productos con NINTENDO ACCIÓN



HORMIGAZ RACING Z

5-990 4.990

Les dates personales obtenidas con este aupón serán introducidos en un fichera que está registrado en la Agencia de Protección, de Datas Para la rectificación o anulación del algún dato, deberás ponerte en contrado con nuestro Servicio del Apención el Ciente llamando el telefono 702-17-18-17 e escribiendo una Marca a continuación si no quieras recibir informações actividad de Carto III.

CADUCA EL 30/6/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

- Mapas, paso a paso y obietivos de los niveles 7, 8 y 9.
- >> Las claves están servidas, tú pones la habilidad.
- >> El mes que viene lo rematamos. ¡Esperadnos!

¡Ya estamos a puntito de salvarlo todo!

007 THE WORLD IS NOT ENQUEH

Primero, adoptaremos el papel de "lobo malo del bosque" y cogeremos un avión. Luego diremos que no somos quien parecemos, sino otros. Una vez hecho el lío, arreglaremos todo a misilazos. No es tan liante. Leed y sabréis,

FASE 7 MIDNIGHT DEPARTURE

mpieza por avanzar por el camino hasta la primera bifurcación y toma el camino de la derecha. Llegarás otra vez al camino, pero antes habrás eliminado a un soldado por la espalda, te habrás enfrentado a otros tres, v habrás reventado la primera alarma (1). Sal al camino y avanza hacia la izquierda para tomar la primera a la derecha que se salga del camino (2).(A) Continúa por alli eliminando a los enemigos de lejos, con la visión nocturna (y un arma, claro. Mejor si es la pistola con silenciador o la ballesta, que no hacen ruido) y llegarás a otra bifurcación. Gira a la derecha para toparte con una cabaña y varios enemigos (B). Dales

pasaporte, abre la puerta, y dispara desde fuera a la alarma. Ahora entra y recoge la cartera de Arkov (3). Sigue hacia adelante por el camino de la derecha, el que vuelve al camino de tierra. Avanza hasta divisar a un enemigo entre los árboles, a la derecha. Cáscale y avanza para reventar otra alarma (4). Un poco más adelante tienes el puente cargadito de enemigos. Puedes utilizar la ametralladora con ellos, porque no hay alarmas cerca. Cuando estés a la mitad del puente, mira a tu izquierda. Allí, en un islote en medio del río, está el "pavín" que te está disparando (C). Cálzale un tiro de ballesta de los buenos, con zoom y todo (5). Continúa avanzando hasta la siguiente bifurcación y toma el camino de la izquierda. Darás un pequeño rodeo, pero no caerás en la emboscada que te esperaba por el otro lado. Elimina a un enemigo por la espalda y volverás a salir al camino sano y salvo. Si continúas un poco (aunque la frase sea condicional, más te vale continuar, estaría bonito que

OBJETIVOS

- Eliminar a Davidov.
- · Conseguir el móvil de Davidov.
- Hacer aterrizar el avión.
- Encontrar la cartera de Arkov.
- Encontrar algo para sobornar al piloto del avión.
- Evitar bajas civiles.
- Subir al avión.

te parases a merendar) verás la entrada al complejo militar. Rodea la valla y entra, pero sólo un poquillo. Ponte ese magnifico rifle de francotirador que tienes, y echa un vistacillo a las torretas de vigilancia que rodean la pista de aterrizaje. En tres de elllas encontrarás francotiradores (6). Reparte tiritos certeros a la cabeza de cada uno de ellos ayudándote de las gafas de visión nocturna. Si te dignas a dirigir tu zoom al frente y a ras de suelo encontrarás dos soldados apostados junto al edificio del fondo. Dales el día a ellos también. Sólo quedan los



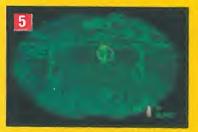




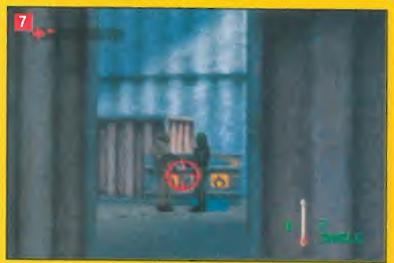


dos que patrullan a tu derecha, en la otra construcción. Una vez aniquilados, dirígete hacia allí (D) v entra. Si miras un poquito al fondo verás que hay un par de "empanaos" conversando alegremente junto a...jbarriles explosivos! (7). Coloca un tirito y admira los fuegos artificiales. Acércate después al lugar de la explosión y recoge una bonita bolsa de deportes llenita de ropa deportiva que seguro le harán mucha ilusión al piloto del aeroplano. Sal de allí y échate una carrerita hasta el edificio

de la derecha. Si, el que parece una torre de control. En la fachada de la izquierda está la puerta, pero déjala estar de momento y date la vuelta completa al edificio (E). El inocente ciudadano al que puedes ver por una de las ventanas (8) es Davidov. Pégale un tiro y a otra cosa. Entra ahora por la puerta y no toques al señor del mostacho. En lugar de eso, coge el móvil de Davidov y lee el mensaje que ha recibido. Sube dos pisos por las escaleras y cuidado con dañar al probo trabajador del









despegáis y punto.





FASE (8) MASQUERADE

legamos tranquilamente a la instalación como el que no desea el tema y sacamos los papeles que acreditan que nosotros no somos nosotros, sino que somos otro cualquiera, como por ejemplo un científico que trabaja alli (Mikhail Arkov). Acércate al oficial Nosecuantov (Akakievich), que está allí al lado, junto al camión, y te pedirá que le enseñes los papeles (1). De allí nos mandará a visitar a la investigadora al mando, que anda por la otra punta del descampado, junto a las tiendas de campaña (A) (2). También tendrá su ración de papeles y nos pedirá que la acompañemos al ascensor, en el unico edificio que se ve por allí. Mientras bajamos tendremos una interesante conversación con la señorita, que ya empieza a sospechar que le estamos pegando el timo (dicha conversación queda

OBJETIVOS

- Infiltrarse en la instalación .
- Christmas debe vivir.
- Evitar causar bajas inocentes. Obtener la tarjeta del
- localizador.
- Salir del pozo.

mucho mejor si empezamos a dar vueltas y a saltar a la vez. Es como hablar con Jimmy). Salimos del ascensor y avanzamos hasta el final del pasillo para abrir el portón activando el panel que hay a su derecha (3). Avanza hasta el primer cruce y gira a la derecha mientras los trabajadores te gritan al oído que los dejes en paz. Sigue adelante para activar otro panelcillo abre-puertas (B) (si ves que tal, saca la pistola justo antes de pulsarlo y así aparecerás después de la secuencia





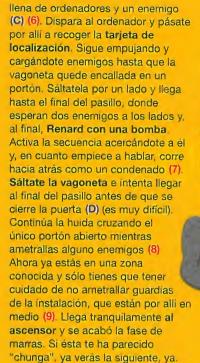
con el arma ya fuera, pero hay que hacerlo muy deprisa). El caso es que encontramos al terrorista, lo amenazamos un rato, nos pillan los





de seguridad, dicen que todo el mundo fuera de allí, aparecen los terroristas, se lían a tiros y terminas cayendo a un pozo acompañado de

la bella señorita, aprovechando para explicarle la historia de que tú no eres tú, que eres otro, en medio del tiroteo (si eres capaz de leer la frase anterior en alto sin parar para respirar, dedicate al canto). Bien, estás dentro del pozo con un montón de terroristas en lo alto. Échate hacia atrás y empieza a disparar a las cabecillas que se ven por allí arriba (4). Después de aniquilarlos, equipa el gancho de tu reloj y apunta al techo, más concretamente a la plataforma pintada a rayas negras y amarillas (5). Sube por la cuerda y recoge todas las armas antes de entrar por el único túnel que está abierto (ya que somos James Bond, es de suponer que la señorita jefa de investigación que permanece por alli acongojada no se molestará si nos paramos un momentito, nos acercamos mucho a ella y, desde fuera de la pantalla, hacemos ¡CHUICK! con la boca). Comienza a empujar la vagoneta, siempre agachado. Y mejor agachado porque los enemigos deben tener algo malo en el cuello, pero el caso es que nos dan menos. A medio camino hay una bifurcación a la derecha con una sala





C





CITY OF WALKWAYS I



B



espués de bajar del deportivo y dejar a la mujercilla esperando, avanza y sube la rampa para abrir la primera puerta. Tirito al candado de la siguiente puerta y secuencia al canto. Empezamos cruzando el umbral de la puerta y quedándonos quietos. Apunta a la rampa y despacha a los dos que vienen (1). Côge sus armas y equipatelas. Abre la siguiente puerta, colócate las lentes de visión nocturna, y parapétate en los maderos de la primera esquina bien agachadito (A) (2). Ahora despacha a aquél que se ve al fondo y arriba y machaca al otro par que vienen

corriendo según aparezcan frente a tí. Aún queda otro arriba, pero no plantea ninguna dificultad. Una vez hayas subido la rampa, pulsa la palanca que hay en la pared y se abrirá la puerta. Asómate poco a poco hasta que veas al primer

OBJETIVOS

- Encontrar a Zukovsky.
- No herir a tus compañeros.
- Mantener a Christmas viva.
- Mantener a Zukovsky vivo.
- Recuperar la información del ordenador de Zukovsky.

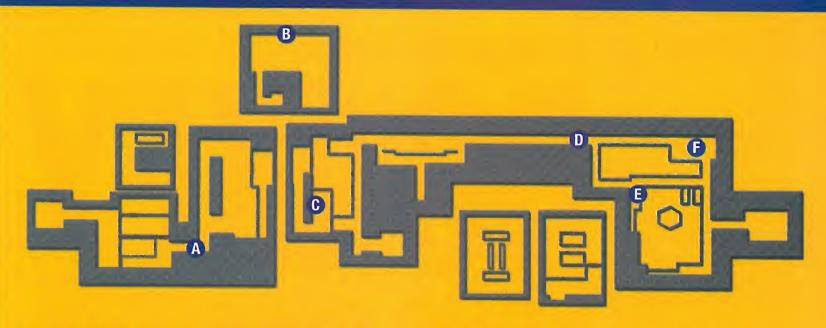
chavalote y fusilalo. Haz lo mismo con los otros dos, pero siempre viendo sólo a uno de ellos. Recoge sus armas y descubrirás que te han dejado por allí un lanza-granadas. Equípalo y pulsa la palanca de la derecha, junto a la puerta del



ascensor. Ahora colocate frente a la puerta a una distancia prudencial y, en cuanto se abran las puertas, sacudes el pepinazo (3). Sube por el ascensor y cárgate un par detrás de la primera esquina. Ahora tienes dos posibilidades: enfrentarte a cinco



FASE-



tipejos en una habitación cerrada, o pasar por la cinta transportadora de al lado como quien lava (B). En cualquier caso, después tendrás que subirte a otra cinta que transcurre por un estrecho pasadizo. En cuanto no haya pared a tu derecha, tírate hacia ese lado y elimina por detrás a un estorbo con lanza-granadas (4). Delante tienes a otro enemigo, y a tu derecha queda una palanca que debes pulsar (C). Elimina a todos los terroristas de la zona viéndolos siempre de uno en uno y pulsa la palanca. Ahora avanza hacia el otro lado para encontrar una puerta abierta que da la oscura noche. Ponte las gafinas y pégate a la derecha, sin bajar, para cargarte al tipo de las granadas (5). Avanza hasta su cadáver y liquida a otro dentro de

la cabaña flotante. Lo siguiente es acercarse a la ventana bajo la que está la palanca, pulsarla, y observar que por alli, un poco a la derecha, se distinguen dos figuras (6). Machaca a ambos y dirigete al otro lado del puerto. Una vez alli encontrarás a un hombrecillo disparándote delante de unas cajas que cortan el camino (D). Dale las buenas noches y agáchate pegado a la barandilla de la derecha para ver a un hombrecillo abajo, al fondo. Bien, debes realizar un tiro en parábola con el lanzagranadas y reventarlo. Ahora ya puedes bajar y bordear las cajas para seguir adelante. Avanza hasta que veas a un enemigo parapetado tras unas cajas. Dile algo y date cuenta de que te están "misileando" desde delante, y desde la derecha (E). No es fácil.

pero equipa tu misíl y calcula desde dónde te están disparando los misiles por la derecha para regalarle el tuyo (7). Avanza hasta la escalera desde donde disparaba y recoge otro misíl. Este úsalo con el otro misilero, un poco más adelante (F) (8). Entra en el edificio dejando tranquilos a los dos guardias y sube un par de pisos por las rampas mientras te cargas a

un par de "inviables". En la segunda planta encontrarás otro "menda" con un lanza-misiles y, tras las ventanas, a otros tres (9). Entra en la sala desde donde te disparaban y extrae los datos del ordenador con el único artefacto que te proporcionan en esta misión (18). Baja ahora por la escalera y dobla la esquina para "espichar" al último enemigo. ¡Bien!

















- Te ofrecemos los mapas de los niveles más complicados.
- Te mostramos la mejor manera de superar los desafíos de Necky.
- >> ¿No encuentras las benditas letras? Aquí las tienes..
- Asiste a la derrota de King K. Roll. en primera fila.

¡Puedo oler las bananas desde aquí!

KONG COUNTRY

Selva, cielo y nieve quedaron atrás. ¿Estás cansado? ¿acaso perdido? ¡No seas vago! Ponte a caminar de nuevo, a cuatro manos, porque el final está cerca y la recompensa es amarilla, con motitas y en cantidades industriales.

5º MUNDO

NIVEL 01 : Pasadizo Aceitoso

¿Qué hacen dos monos en una fábrica? Diddy y Donkey no se detienen ante nada y, si deben pasar un mundo tan industrializado y tóxico como éste, pues lo hacen. Sin pensárselo dos veces. Y nada mejor para empezar que descubrir el barril de TNT del suelo al principio y arrojarlo sobre ese otro barril de OIL. Bonus al canto (1), Y si este

barrilazo de TNT te sabe a poco, no tienes más que descubrir el de algo más adelante y estrellarlo contra la pared de la izquierda (2). Si tu problema es que te sientes solo, queda con Rambi después del barril de salvar (3), cayendo al vacío lo encontrarás. Y, por si fuera poco, si aguantas con él hasta la zona de la imagen (4), entrarás directamente en un nuevo bonus. Si no, ya sabes: barrilazo con el mono y ya estás yendo "hacia paentro".









NIVEL 02 : Viaje con truco

No tengas miedo por la pinta que tiene este cacharro y súbete en él. Es tu seguro de vida para pasar la fase. Tras superar casi la mitad de la misma y llegados a este punto, (1) ves un barril de bonus. Justo después de cargarte a dos pequeños buitres al descender, rueda y salta en mitad del vacío para alcanzarlo. Un poco más lejos verás una plataforma a la derecha, salta sobre ella y no te preocupes de tu transporte porque ahí delante hay un bonus... jy tiene que ser tuyo! (2). Cuando salgas empezarás desde el barril de



58 NINTENDO ACCIÓN Nº 103





salvar. Si al ver el cartel de EXIT respiras aliviado, retén el aliento un momento y cárgate al mono ese que lanza barriles para llegar a un icono de Winky y un barril de bonus, casi escondido a la izquierda, (3) que te alegrarán el día.



NIVEL 04: Charca Venenosa

Después tanta tensión, no viene mal relajarse una ratito mientras buceas en el fondo del océano, y nada mejor que surcar esta fase a lomos de Enguarde, a quien encontrarás en una zona donde ves un tiburón a la derecha, antes del barril de salvar (1). Con el veloz pez espada no te será difícil pasar la fase en un santiamén, sobre todo si te cuelas por una pared falsa, a la izquierda, en una zona donde tres enemigos de esos grises se mueven en circulos. Alli hallarás un icono de Expresso y un barril que te disparará al otro lado (2), casi al final de fase.





NIVEL 03: Ascensores Alocados

Da un salto largo para alcanzar la liana y llegar a una zona secreta (1) sin complicación alguna. Antes de que llegue el tema de los ascensores, no pases de largo el barril de bonus, al lado de esa liana con avispa incluida (2). Saltar de ascensor en ascensor es complicado, sobretodo en una de las últimas zonas, donde deberás aplicarte eso de rodar y saltar cuando estás sobre el vacío. Antes, letra N tras arrojarte pegado a la pared (3). Sabrás dónde debes tirarte por el tipo de borde. En los últimos ascensores dejate llevar hacia abajo antes de la salida, y salta a la derecha, una zona de bonus te espera (4).









NIVEL 06: Sótano Oscuro

Parece que alguien en esta fabrica no debió pagar la factura de la luz. O eso, o es que lo hacen aposta para fastidiarnos. El caso es que el nivel es levemente molesto, no por su dificultad, que tampoco es para morderse la corbata, sino por ese parpadeo continuo que a más de uno, seguro, terminará mareando. En fin, déjate la vista en el intento por coger ese icono de Enguarde (1) dando un salto de esos tan arriesgados que tú ya sabes y salir indemne. No se ve bien, es

cierto, pero

apenas tendrás





NIVEL 05 : Locura de la Mina

Y esa liana? Pues, para alcanzarla, primero evita a los dos buitres que hay justo antes (no los golpees). Una vez en la vagoneta, el barril de bonus no se ve en pantalla, pero si saltas

justo donde indica el mapa, entre fila y fila de bananas. entraras en dicha zona secreta. 2 Como le tienes cariño a la vagoneta, no la abandones y cae con ella ¿Para siempre?

No, hombre, salta a la otra vagoneta en cuanto la veas y un icono de Enguarde será tuyo. 3 Tras hacerte con la N, verás un "sospechoso" neumático sobre de las vías. En lugar de

denunciarlo será mejor que te ayudes de él para entrar en un nuevo bonus secreto, no te llevarás ningún disgusto 4 Barril de bonus a la vista pero ¿cómo llegar? Pues salta a

la plataforma donde está el enemigo v. desde ahi, sólo tienes que dar un salto largo hacía el primer neumático, el resto está hecho. Ultimo bonus de este nivel ¡superado!

Pese a lo avanzado del juego, el jefazo de este mundo es bastante fácil. La mecánica es la siguiente: él permanece en lo alto de la pantalla y



JEFE GOLPE LOCO

se tira sobre ti verticalmente. Con sólo rodar a un lado esquivarás su ataque. Entonces escupirá dos enemigos y, cuando los mates,



volverá a arrojarse sobre ti, asi hasta cinco veces. Una vez pentaesquivado, el quinto mundo pasará a la historia y con él este original jefe.





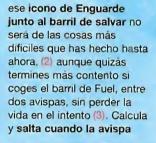
Tienes que sortear a las avispas mientras saltas entre las lianas blancas y azules. Recuerda que las primeras te ascienden y las segundas provocan el efecto contrario. De todos modos, con un par de lianas, la moneda DK estará en tu poder. Candy lo pone bien fácil.

6º MUNDO

NIVEL 01: Problema de Tanques

Te encuentras en el último mundo del juego y nada más empezar llega el primer problema en forma de fase, en ella tal vez comprendas porqué se vende tan cara la gasolina, y la manera de aprovecharla en un cacharro que chupa como una esponja (el sueño de todas

las gasolineras, oye). Nada más empezar, y tras coger el primerísimo barril de Fuel, fijate en esta zona; pues bien, tírate en línea recta -guiándote por la barra vertical que sirve de rail a tu cacharro- y alcanzarás el primer bonus secreto sin despeinarte (1). Hacerte con





esté abajo. ¿Agotado?
Ahórrate el último tramo de la fase saltando al barril que te disparará prácticamente a la salida (4) y recupera el aliento. Pero recuerda que si quieres hacerte con la letra G no deberías entrar en dicho barril, sino continuar cómo un valiente.







NIVEL 02 : Picadora Maníaca

Si no te gustaban esos enemigos en forma de rueda, grises y con mortales pinchos, aquí lo llevas claro. Los hay por todas partes y ejercen todas la rutinas posibles. Puede que Rambi, a quien encuentras al poco de empezar, te levante un poco el ánimo aunque, si no lo hace, siempre te quedarán los bonus. El primero, tras superar un abismo con dos enemigos girando en el vacío, después de salvar, pillarte el barril y romperlo contra esa pared (1). Más adelante, la cantosa cueva que pide a gritos que entres (2) te dará la oportunidad de alcanzar, una vez fuera, un icono de Winky, arriba y hacia la izquierda. (3) Y también un barril de TNT, que deberás llevar sano y salvo hasta la última pared de la fase, la que está justo al lado de la salida (4). Calcula bien el salto desde el neumático para esquivar a los enemigos sin perder el barril.









NIVEL 03: Niebla en la mina

Muy guapo el efecto de la niebla, sí, pero mejor no dejes que la niebla te impida ver ese icono de Rambi bajo el barril tóxico. Destruyelo con un barril de TNT y te harás con dicho icono (1). ¿No has notado que falta algo? Por supuesto, las letras, pues para encontrarlas a todas juntas, además de a Expresso en un jugoso bonus (una vez pasado el barril de salvar), cuélgate de la primera liana que ves y deja que te lleve a la derecha. Entonces tírate sin miedo desde el barril tóxico del borde y darás con la entrada secreta (2). Hablando del avestruz, ¡mira qué icono tan bonito a la vista! Si sólo estás con los monos y no tienes a Expresso. ayúdate de algún enemigo para alcanzarlo fácilmente (3). Pero los bonus no han terminado. Algo más adelante, pilla un barril de TNT y estréllalo en esta zona, en la pared de la derecha, para el último bonus secreto del nivel (4).





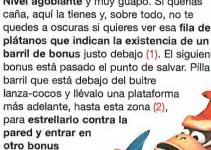


CANDA

E E

Nivel agobiante y muy guapo. Si guerías caña, aquí la tienes y, sobre todo, no te quedes a oscuras si quieres ver esa fila de plátanos que indican la existencia de un barril de bonus justo debajo (1). El siguiente bonus está pasado el punto de salvar. Pilla el barril que está debajo del buitre lanza-cocos y llévalo una plataforma más adelante, hasta esta zona (2), para estrellarlo contra la





Ultimo reto, jy muy jugoso!

Yendo entre los barriles explosivos

hacia el centro de la estancia. A ella

estés en uno de esos barriles que no

llegarás en un santiamén, cuando

paran de moverse y en los que debes dispararte tú mismo. Hasta

la próxima. Candy.

secreto (y de los guapos, con letra N y todo).

podrás hacerte con unas cuantas vidas antes de coger la moneda DK,





NIVEL 06: Plataforma Peligrosa

El primer bonus lo tienes delante de tus narices pero ¿cómo llegar? Bien, debajo de la primera plataforma de transporte, hay otra idéntica en dirección opuesta. Esa es la buena, así que, lánzate y pilla el bonus sin complicaciones (1). La fase tiene su miga y, tras el barril de salvar, la cosa se complica. Algunos enemigos de esos que sólo mueren a barrilazos, han ocupado unas cuantas plataformas. Más te vale

pillar el barril a tiempo, en mitad de la acción, si no quieres morir en el intento (2) y poder llegar vivito y coleando al final del nivel.



Pero no salgas aún, que queda un bonus. Verás, súbete en la última plataforma que has utilizado y déjate caer con



ella (3), entonces salta a la derecha y llegarás a esta zona donde un flamante barril de bonus, te espera (4), palabra de mono.





VENGANZA DE NECKY

Mmm... esa cara me suena. ¡Claro, si es Necky de nuevo! Y no parece muy contento de volver a verte. Pero bueno, se va a llevar lo suyo de todas formas. El pajarraco sigue la rutina ya vista en vuestro primer enfrentamiento,

aparece de forma aleatoria a ambos lados de la pantalla y te escupe insensible un duro coco. Bueno, ¿uno sólo? En realidad esta cantidad se irá incrementando en uno más por cada toque que le vayas dando, y así hasta cinco. Estate atento y esquiva su "artillería" con saltos normales, cuando acabe la ráfaga súbete velozmente al neumático y salta sobre su cabeza. Con los cinco golpes de rigor, el bueno de Necky te dirá adiós y habrás completado el último mundo del juego. ¡Sí!







NIVEL 04 : Locura de Necky





1.El único bonus de este nivel no podía ser más fácil. Encarámate como mono que eres a la plataforma del barril tóxico y, desde él, salta hacia el bonus. En él conseguirás un globo azul, es decir, tu

contador de vidas se incrementa en tres.

2.1,Y esos barriles, más bonus quizá? Pues no, dichos barriles son tu seguro para hacerte con la N y salir sin despeinarte. Déjate caer con la plataforma

para pillar la letra y daràs con un barril que, automáticamente, te disparará al de la derecha. 3.Primero casca al buitre pequeñajo, después salta al otro lado y pilla el barril DK para deshacerte del enemigo de

abajo, que sólo muere a barrilazos. Entonces rueda y alcanza la G, pero cuidado que la plataforma se viene abajo. Salta rápidamente al barril de al lado para salir con vida. 4. Dos molestos enemigos que

no aparecen en pantalla, no paran de lanzar cocos. Si no quieres que te malogren el tema, tienes el barril DK. Salta sobre tres buitres y no te quemes con el barril de OIL, menos si te falta algún mono.



errotar a este enemigo no es que sea fácil, pero tras unos cuantos fallos le pillarás la rutina. El primer ataque que realiza es lanzarte su corona, entonces salta sobre su cabeza y aléjate un poco para poder evitar su siguiente movimiento. Lo que hace es correr hacia el otro extremo de la pantalla. Así hasta tres carreras en función de los toques que le vayas dando. Ojo con el último sprint que mete porque es de guinness; hecho esto, nuestro cocodrilo preferido se agarrará

un mosqueo impresionante y hará caer sobre ti una lluvia de balas de cañón, para después lanzarte la corona nuevamente. Pues bien, esquiva estás tandas de bombas rodando y golpéalo entonces. Cuando lo hayas hecho un total de tres veces, el piratilla caerá rendido a tus pies. Pero, un momento, ¿esos créditos no son un poco extraños? ¿los nombres de los enemigos, tal vez? El caso es que entonces leemos: "¿fin?". Y la pregunta no podía ser más oportuna porque

el bicho ¡se levanta! Y ahora va dando saltitos por la pantalla. Se vuelve al extremo y te lanza la corona, cuando le golpees volverá a recorrer la cubierta del barco de parte a parte. Rodar por debajo de él es arriesgado así que, mejor rueda un instante con B y esquívale por arriba. Deberás golpearle en tres ocasiones para recuperar al fin las ansiadas bananas y dar por terminada tu gastronómica búsqueda. El empacho promete ser enorme, ibuen

provecho monos!

























SUÍAS MINTENDOLEN NO TÉ LAS PUEDES PERDER



SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64





GUÍAS COMPLETAS PARA N64

DONKEY KONG 64 RESIDENT EVIL 2 SHADOWMAN 50 TRUCOS PARA ZELDA 64 CASTLEVANIA 64 **BOMBERMAN HERO** F-ZERO X STAR WARS RACER BEETLE ADVENTURE RACING QUAKE II TONIC TROUBLE MARIO GOLF HYBRIO HEAVEN **MARIO PARTY**



Fecha y Firma

GUÍAS COMPLETAS PARA N64



LEGEND OF ZELDA V-RALLY 99 BANJO-KAZODIE **DUKE NUKEM 64** MISSION: IMPOSSIBLE F-1 WGP MORTAL KOMBAT 4 YOSHI'S STORY AUTOMOBILI LAMBORGHINI FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

GUÍA MAESTRA ZELDA MAJORA 'S MASK (=



LOS EXPERTOS DE NINTENDO ACCIÓN TE DESCUBREN EN ESTA GUÍA TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO. Y PARA QUE NO TE PIERDAS, INCLUYE MAPAS DE TODOS LOS NIVELES.



Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14 h. o de 15 a 18,00 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47. De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.

🗆 Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «	Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro	Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas, cada uno

□ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada uno*

□ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guía Maestra Zelda Majora´s Mask» (Número 5) Al precio de 795 Ptas. cada uno* *(Gastos de envío 400 Ptas.)

Nombre / Apellidos Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. n° Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid. Provincia Edad C. Postal Teléfono

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express Núm. _____ Caduca _ /_



Traca final de dudas.
Resolvemos todas, hasta las de Hacienda.
Ah, que eso son "deudas"

Respondemos las dudas más crueles

EL CONSULTORIO DE MANAGEMENTORIO DE MANAGEMENTOR

Con esto y un bizcocho... Zelda Majora's Mask se nos acaba, al menos de momento. Le hemos dedicado una completa guía, en el número anterior pudisteis leer un jugoso apéndice con montón de secretos y claves, y para redondear sólo nos quedaba responder a vuestras dudas. O lo que es lo mismo, hacer un especial dedicado a vuestras cartas, porque en realidad ya os hemos respondido a muchos de vosotros. Y aquí lo tenéis, hecho por nuestros expertos, claro.



DUDAS DUDOSAS (1)

- 1. ¿Qué obtienes al completar el cuaderno de los bomber?
- 2. Explícame el culebrón de Anju y Kafei
- 3. ¿Qué consigues al capturar a las hadas del Templo de la Gran Bahía?
- 4. ¿Dónde está la bolsa de 999 Rupias (si hay)?
- 5. ¿Qué hay en la casa del Lavadero donde entra Kafei? Denís Paredes (Madrid)

Hola Denís, o sea que conspirando para acabar con Jimmy, ¿eh? En fin, menos mal que no le hemos enseñado tu dibujo, que seguro que se lo come con la buena pinta que tiene. Bueno, vamos a lo que vamos:

 Únicamente la satisfacción de no haberte dejado ningún evento sin



cubrir del juego: corazones, máscaras, la historia de Anju y Kafei, todo lo que se te pase por la imaginación...

- Nada, lo que pasa es que Kafei ha sido hechizado y ahora es un enano. Como no quiere que Anju le vea, se esconde, y tú tienes que localizarle para que los tortolitos vuelvan a encontrarse. Como quien dice, una bonita historia de amor.
- El doble de resistencia contra los ataques enemigos.
- Pues no hay, pero le mandamos la sugerencia a Miyamoto para que tome nota.
- Si consigues entrar, en el tercer día encontrarás al dependiente de la Tienda de Curiosidades. Él te recompensará con la Máscara de Kafei.



LA DICHOSA ESCALERA (2)

Encima de la Tienda de Pociones del Pantano hay una escalera que no puedo alcanzar con el gancho. ¿Podríais decirme dónde lleva, cómo puedo subir a ella y si es importante en el juego?

Antonio José Cañadas (Córdoba)

Hombre, por llevarte, quizás te lleve al tejado, pero mejor deja de intentarlo porque únicamente está ahí de adorno.

CARETA DE AROMAS (3)

He conseguido la Careta de Aromas, pero no la he encontrado ninguna utilidad. ¿Podríais decirme para qué sirve y dónde se utiliza? Gracias.

Alex Bonilla (Huesca)



Cuando lleves puesta la careta, podrás encontrar las valiosas setas mágicas que hay a lo largo del juego. Después de meterlas en una botella, ve a la Tienda de Pociones del Pantano del Sur e intercámbialas por pociones verdes para ahorrarte unas Rupias.

EL HIJO DEL GUÍA

He hablado con una Piedra Mística y me ha dicho que si consigo un pictograma del hijo del guía del Centro Turístico del Pantano, me dará algo muy útil. ¿Qué es eso tan útil y dónde está el hijo del guía?

Díaz Ballesteros (Valdepeñas)

El hijo es el feo del vendedor de mapas, que encontrarás siempre colgado de un mapa en los lugares más oportunos. Hazle una foto y serás recompensado con un trozo de corazón.

POR PEDIR, QUE NO QUEDE (4)

- Había conseguido el polvo de oro, pero al regresar al primer día e intentar volver a hacer la carrera, todo estaba lleno de nieve. ¿Cómo la puedo quitar?
- 2. Fui a que me cambiaran el polvo de oro por la Espada Esmeril durante el tercer día; me dijeron que hasta el día siguiente no trabajaban, por lo que tuve que regresar al primer día. ¿Por qué me dijeron que no trabajaban hasta mañana?
- 3. Cuando estaba matando a las serpientes marinas con Mikau, me encontré un caballito de mar que me dijo que salvara a sus amigos que estaban retenidos por el pescador. Éste me pidió una postal de una pirata. ¿Cómo puedo conseguirla?
- 4. ¿Para qué sirven las hadas extraviadas de los templos?

 Alejandro Palarea (Marbella)
- Tienes que acabar de nuevo con el enemigo del templo cada vez que quieras quitar la nieve de cualquier zona del juego.
- Es debido a que ellos no esperan que la luna caiga sobre Términa ese mismo día. Ten en cuenta que cada personaje hace su vida independientemente de los demás gracias al novedoso sistema de eventos que hay en el juego, y que precisamente esos dos están aislados del mundo.
- Tienes que ir a la fortaleza de las piratas con la Careta de Piedra puesta, y hacerle una foto a cualquiera de las piratas para enseñársela al pescador.
- Las del Templo Catarata te recompensarán con un potente ataque giratorio; las hadas del



templo del Pico Nevado te doblarán la barra de poder mágico; las de la Gran Bahia doblarán tu resistencia contra ataques, y las del Valle Ikana te darán la mejor espada del juego, pero que no permite defenderte ¡Mecachis!

LA MÁSCARA GORON (5)

He conseguido los restos de Odolwa y he rescatado a la princesa Deku, pero no me dan la Máscara Goron. ¿Podéis decirme quién me la tiene que dar?

Anónimo

La mascara la tiene el fantasma
Darmani. Le encontrarás en el Pueblo
Goron después de obtener la Lupa
de la Verdad; continúa utilizando la
lupa hasta el cementerio, y cuando se
quede sin nada que decir, toca la
Canción de Curación.

LAS JUDÍAS MAGICAS

Vereis, tengo una pequeña duda que me podreis resolver, ¿verdad? Cuando voy a comprar una Judía Mágica al Deku (con la Máscara Deku puesta) me dice: "¿Eh? No sabes cómo utilizarla, pues no te la puedo vender". ¿Cómo hago para que me la venda?

Hugo Hidalgo (Cornellá de Llobregat)

Prueba a comprarlas primero en el escondite del laberinto del Palacío Deku. Como no especificas a qué Deku vendedor se lo estás preguntando, el único que las vende es el que está situado en el centro turístico del pantano.

EL ZORRO FANTASMA (6)

Quisiera saber dónde se encuentra Ketaton, el zorro fantasma, y cómo hay que hacerle aparecer.

Rubén Mateo (Burgos)

¿Has visto alguna vez esos arbustos que se escapan cuando golpeas a uno? Pues bien, la próxima vez que lo hagas, asegúrate de llevar la careta de Keaton para que el zorro amarillo aparezca donde estaba situado el arbusto central. La careta de Keaton la conseguirás en la Historia de Anju y Kafei, y los arbustos están uno en el Camino Lácteo y otro al Norte de Ciudad





Reloj cerca del columpio. Ah, y no te olvides acabar con todos los arbustos, porque de lo contrario no te saldrá.

SALVANDO EL JUEGO (7

Quisiera saber si existe algún objeto para volver al primer día sin empezar desde Ciudad Reloj. Me gustaría hablar con Kafei para poder decirle a la mujer que me dio la careta que su hijo está en el Lavadero.

Fernando Martinez (Teruel)

- 1 No hay ningún objeto, pero para eso están las estatuas de los buhos de piedra que puedes activar cerca de cada templo Después de activarlas, golpealas para salvar, eso si, te obligan a salir del juego, pero cuando regreses lo harás con todos los objetos.
- Para eso debes completar la
 Historia de Anju y Kafei, que
 ya hemos comentado en el
 número 101 de la revista.

EL CONSULTORIO DE

 ¿Sabéis alguna forma de, siendo Deku, Goron, Zoro, ponerte una careta de Kafei, Keaton, Garo, etc...?

 Hace tiempo que leí en otra revista de videojuegos que iba a salir el Harvest Moon para Nintendo 64. ¿Qué ha pasado, sabéis si en realidad saldrá?

3. En esa misma revista, venía una avance del nuevo Zelda, y en una de sus imágenes estaba la Máscara de Link Adulto, y no era la de la Fiera Deidad. ¿Existe esa máscara?

Ana Isabel Arce (La Felguera)

Así me gusta, que enviéis aquí las cartas del Consultorio de Jimmy, ya





veras cuando lo lea, se le van a poner los dientes largos con lo "simpático" que es el chaval. En fin, vamos a hacer lo que podamos, que para eso estamos.

- Simplemente no puedes, las únicas máscaras que podrás ponerte en ese estado son las que permiten transformarte: Goron, Deku, Zora o Fiera Deidad en los combates contra los jefes.
- 2. Esto... eh... si no ves hablar de él en una revista OFICIAL -modestia a parte- como la nuestra, ¿crees que saldrá en España? Pues la respuesta es que no. Por cierto, ¿qué pinta esa pregunta aquí? ¡¡Jiiimmyyyyy!!
- 3. No dejes que te engañen los sentidos. No existe ninguna máscara que haga a Link adulto en Majora's Mask. Lo único que se ha visto nuevo sobre Zelda han sido los videos que utilizó Nintendo para demostrarle al mundo de que está echa GameCube, y es ahí donde aparece Link adulto, pero en absoluto está.

confirmado que sean escenas del juego.



CARCAJ Y DINERO (9)

Hola Nintendo Acción, me encanta vuestra revista y tengo varias dudas que os envio:

- ¿Dónde está cada uno de los trozos de corazón y cómo se pueden conseguir y a qué hora?
- 2. Después de conseguir el carcaj de 40 flechas, el hombre de la galería me vuelve a decir lo mismo. ¿Qué pasa, es que hay otro carcaj de más flechas?
- 3. Cuando intento conseguir el cofre de la guarida de los Bomber y llego hasta él, no está. ¿A qué hora y qué día lo podría encontrar?
- 4. En el consultorio de la guía anterior (N°100) os dejasteis un cofre con una rupia de cien, el que está en la posada en la noche del tercer día en la habitación que pone "Prohibido el paso, sólo empleados".
- ¿Qué pasa en la casa del cofre del tesoro (sólo me salen Rupias púrpuras): puede salir otra cosa? José Lapeña (Tudela de Navarra)
- En el número 102 de la revista encontrarás cómo conseguir todos y cada uno de los corazones.
- Si consigues alcanzar a 50
 Octoroks (pues si ya es difícil
 conseguir el carcaj... imaginate)
 obtendrás un preciado trozo de
 corazón.
- Está a cualquier hora o día.
 Asegúrate de poner una bomba en la pared para localizarlo.
- Pues es verdad, imenudo lapsus! Muchas gracias, seguro que todos los lectores te lo agradecerán.
- Al final hay un cofre con un corazón. Para localizarlo tienes que jugar con Link Goron y utilizar el gatillo para sortear los cofres.

EL AGUA CALIENTE (10)

¿Qué hay que hacer con el agua caliente de la tumba de Darmani en el Pico Nevado?

Juan Aguado (Cáceres)

Mete el agua en un botella y llévasela a toda pastilla al patriarca de los goron, que encontrarás metido en una bola de nieve en la parte baja del camino de los puentes, donde el vendedor de mapas. Taya te marcará la bola de nieve.

LA POCIÓN DE LA BRUJA (11)

¿Hay algún modo de darle la poción a la hermana de la bruja? Cada vez que intento dársela, ¡va Link y se la bebe el muy gañán! ¿Qué debo hacer?

Mikel Eizagaetk Eberria (Eibar)

Primero habla con ella y cuando aparezca el localizador de objetos





haces como si te la fueras a tomar tú y ya está. No creo que haya sido tan complicado, ¿verdad?

LA VIEJA Y EL SANTUARIO (12)

Quisiera saber cómo se puede resolver el problema de la vieja cuenta-cuentos de la Posada del Puchero. Y por cierto, cuando voy al Santuario de la Catarata del Valle Ikana no puedo entrar en una puerta: es la de la derecha, dice que tengo que aumentar mi energía vital o algo así, y quisiera saber cómo se puede entrar. Por favor, publicarme esto en "El Consultorio de Zelda Majora's Mask" porque quiero saber el resultado.

Fernando Gallego (Ciudad Real)

Hombre, pues que rernedio, porque en el consultorio de Jimmy... lo que se dice "resultado", pues no sé, porque no es por no contestar, pero contestar para nada.

- Debes pedirle que te cuente la historia del Carnaval del Tiempo. Cuando termine, contesta "En la víspera del festival" y un trozo de corazón será tuyo. Si por el contrario decides preguntar por la historia de los Cuatro Gigantes y contestas "No lo sé", podrás obtener otro trozo. Recuerda que debes hablarle a la abuela de Anju con la Careta para Trasnochar.
- 2. Tienes que tener la Flecha de Luz -que encontrarás en el templo del valle-, para poder abrir las puertas. Asegúrate de ir cargadito porque te estará esperando una buena tanda de mini-enemigos de los templos para arrebatarte la vida. Por cierto, aquí podrás conseguir valiosas Rupias plateadas tras cada combate, y no te olvides de visitar la gruta que hay a la derecha de la catarata.





LA TORRE DE PIEDRA (13)

¿Hay alguna manera más fácil de subir a la Torre de Piedra, sín plataformas y pulsadores? Adrián Espejo (Murcia)

Pues la primera vez no. Pero si activas la estatua de piedra del búho la primer vez que llegues arriba, podrás regresar siempre que quieras, y toques la Canción del Vuelo.



Mi pregunta se refiere a los niños que se ven desde el telescopio de la Guarida de los Bomber. ¿Por qué al ir al lugar donde deberian encontrarse no se les ve? ¿Quiénes son? ¿Para qué sirven? PD: Jimmy: Aprende a jugar a este magnífico juego.

Andrés Rodríguez (León)

Son los niños perdidos sin familia de Ciudad Reloj. Sólo "sirven" para que tu les veas desde el telescopio, y no les podrás encontrar cuando regreses porque por algo están muy "perdidos". En fin, disculpad el sentido del humor pero es que todo se pega...

UNA DE ESPADAS

Un amigo me ha dicho que la máscara de Fiera Deidad sólo se puede usar si tienes la espada de la Gran Hada. ¿Es verdad o es mentira? ¡Ah! Y ya que estoy en el final del juego, ¿cómo puedo derrotar a Majora?

José Bermudez (Asturias)

No tiene nada que ver una cosa con la otra (tu amigo es un poco "cobarde"); en realidad resulta que la







espada que tienes con la máscara de la Fiera Deidad es distinta.

Para vencer a Majora, necesitas habilidad y buenos consejos. Vamos con lo segundo. Para empezar asegurate de llevar hadas para recuperarte por si caes durante el combate. Veamos, contra Máscara Majora, golpéala por la espalda, persiguela por toda la pista y ataca a los restos de los enemigos de los templos con flechas; en una segunda fase, contra Encarnación de Majora, únicamente tienes que golpearla en las piernas y atacarla en el suelo (evita sus ataques dando brincos); y por fin, en una tercera fase, contra Mago de Majora, evita sus tentáculos rodando por el suelo y aprovecha para acercarte y atacar. También podrás tirarla bombas o dispararla flechas. Ya está, toda tuya.

Expertos. en Informática y Videojuegos

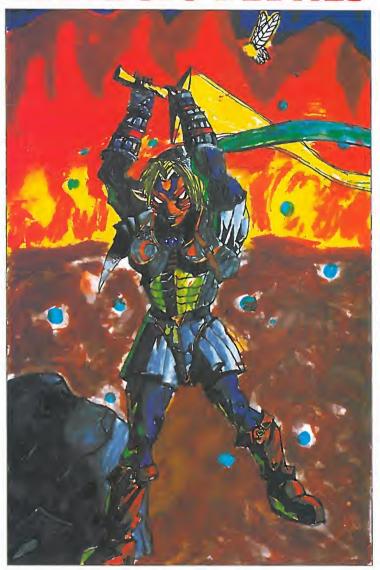




C/ Antonio Sangenís, 6 @976 536 156
 C/ Cádiz,14 @ 976 218 271

pedidos por teléfono 902

EL DIBUJO DEL



XABIER ORDIALES FERNÁNDEZ (VIZCAYA)
Xabi ha plasmado, a rotulador, este Link en pleno uso de la máscara de la Fiera
Deidad. Dice haber tardado más en hacerlo que en acabarse el juego. ¡Te creemos!



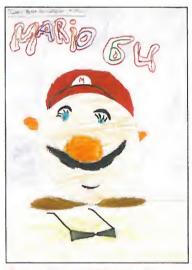
EDUARDO ESPÍN MÍNGUEZ (MURCIA)

Del afamado realizador Eduardo, y con la inestimable ayuda de Pollitos Studios, llega a la Zona Zero "El porqué de todas las cosas, inclusó de la manía de Joanna Dark por comerse las sandías sin hacerlas rodajas". Jimmy: ¡Otro cabezón "acabao"! ¡Cuidado!



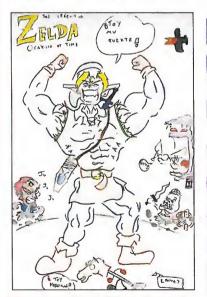
ANDER SERRANO (VIZCAYA)

Es lo mismo que le pasa a Jimmy, está guapo siempre, pero mejor taparle la jeta



JULEN PÉREZ (VIZCAYA)

Con sólo 4 añitos, y mirad el pedazo de Mario que ha enviado. ¡Un besote para ti!



ORIOL GARCÍA (TARRAGONA)

¡Y tan fuerte! De hecho, es de los más vendidos para N64. Jimmy: ¡Plagio! Lo ha copiado de una foto mía en calzo...





Antes de nada, ¡leedlo, por Zeus! Ya os habéis partido, ¿no? Bueno, pues las loas a Jonatan Martín, de Burgos, que, previsor él, ha creado esta nueva sección de la revista para cuando empiece a pegar GameCube. ¡Pues Jimmy ya se ha puesto a ello, Jonatan! No sabemos si lo conseguirá, pero ya le hemos comprado la tijera de punta redonda. Jimmy: ¡Esta cuchara nueva no coge ni una lenteja! NA: Aún le falta práctica, sí.

FOTO



PEDRO JOSÉ GASCÓN (CUENCA)

¡Una banana dorada! ¿Eh, qué? No, que andábamos mirando la foto de Pedro y, además de mostrar "su/nuestra/vuestra/perosuya-quepaesopaga" guía de Zelda, ese montón de cartuchos, esa pose Jimmy-piscinera, y esa colcha de buen amante (del fútbol)... ¡Tiene una banana dorada de DK64! Si no, a ver qué es eso que brilla sobre su N64. Jimmy: ¡Oh! ¡Mi muela de comer jamón!



10 CONTROLLER PAK CADA MES

Sólo tenéis que enviarnos un dibojo, o una carta divertida o una foto en la que poséis con vuestros artilugios Nintendo, para que opteis a ganar uno de estos Controller Pak (de los buenos) para N64. Porque entre las colaboraciones que publiquemos cada mes, diez se llevarán a su consola este prodigio tecnológico y memoristico. Lo dicho, a participar tocan. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ª 28020 Madrid.



VÍCTOR GONZÁLEZ (ALICANTE)



CARLOS FAZ LÓPEZ (MADRID)

EL CONSULTORIO DE JIMMY

"Y quien no pregunte, que no llore al responder, porque luego se mancha un zapato, y claro..." San Jimmy, cap. Pescaquasar, vers. subtitulada

MARTÍN SÁNCHEZ

(Córdobal)

Hola NA. Me gusta mucho vuestra blablaboing, boing y me encantaría que me respondiéseis a tres preguntas:

1 ¿Dónde puedo conseguir Kirby's Dream Land (el 1°)?

2. ¿Va a salir para GBC o GBA el Kirby's DL 3?

- ¿Cuánto costará y cuándo saldrá a la venta la GBA? y, ¿se pueden poner los juegos de GB normal y Super Nintendo en la GBA?
- Primero, gracias por el peloteo, pero insisto en que los jamones dan mejor resultado.

 1. Pues, o lo encuentras perdido por alguna tienda, mirando al techo y silbando, o no lo encuentras. El juego tiene ya muchos años como para andar en catálogo.
- 2. No lo creerás, pero ese título salió para Super Nintendo. Eso tampoco quiere decir que no haya un futuro Kirby para GBA, claro. Un personaje de Nintendo tan gordo como él, tiene muchas posibilidades de reaparecer en nuevas consolas.
- 3. Con los reportajes, se responde la primera pregunta. La segunda, la está respondiendo a gritos la Mari: ¡Para una vez que me dejais la GBA y no entra el Kirby DL3!

► IGNACIO BLANCO (Cuenca)

Quisiera que vos, Gran Jimmy, me respondieses a 3 preguntas que no me dejan dormir:

- ¿Los juegos de GB pocket y color se pueden jugar en GBA?
 ¿Podrá conectarse GBA a las antiguas GB utilizando los juegos antiguos?
- 3. Aunque el Prof. Oak le pase la chuletilla, ¿podré enfrentarme a los líderes antiguos de Pkmn en Oro y Plata cuando acabe con Johto?
- Yo para esas cosas cojo un calcetín y las meto dentro. Lo

ato para que no se salgan, y las dejo en la terraza, para no oirlas por mucho que chillen. Te lo recomiendo porque además, de vez en cuando, viene una vecina con la respuesta adecuada.

1. Chaum, chaum... sí. 2. Se puede. Ñam, chaumfs... El otro día me hice un cable Link con entradas diferentes, una para el modelo GBC monch! v otra para el modelo Advance. Enchufo ambas cacharras glompfs! y pongo a la Mari a jugar para que saque la lengua, que mola. No funciona en absoluto, que quede claro. 3. No, ya no quedan chuletillas. La última se la ha llevado el Prof. Oak. Esas preguntas, a él. que las traga mejor. Pero, como dices que mandarás lentejas. te diré que sí, que los viejos entrenadores siguen... en Kanto. Mari: Como te vuelva a ver flirtear con los lectores, te como las lentejas. ¡Encanto, le dice!

DE MI FAN, SANDRA (Girona)

Hola Jimmy. Necesito tus sabios consejos. En la revista nº 101, en los trucos de Banjo-Kazooie pone cómo conseguir los secretos que dice el "caracalavera" de Mumbo al final de la partida. El que da el último huevo mágico no funciona. ¿Cómo puedo hacer para que me salga? Lo he hecho como vosotros decís, pero no pasa nada de nada. ¡¡¡Dímelo Jimmy, por favor!!! (Gracias)

igh! ¡Tienes más razón que una Sandra! ¡No tenemos disculpa! Pero sí el password bueno: NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE. Esto, por si alguien no habla el idioma de Sakoperales, significa: "El oso no será cable sin c por completo resabiado un buen libro del S. King encender la consola ahora miro el diccionario si está en la mesa".

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

- Activar trucos: Pausa el juego durante una partida y selecciona la opción "Cheats". Allí Enter Cheat" y después introduce GOLDENPIE. - Invencibilidad:
- GODLY. - Todas las armas: LOADED.
- Munición ilimitada: SORTED.
- Seleccionar nivel: SKIPPY
- Invisibilidad: HIDEANDSEEK.
- Velocidad rápida: SONIC.
- Soldado femenino en modo multi-jugador: GODDESS.
- Modo carboncillo: SKETCHY.



BLUES BROTHERS

Vidas ilimitadas en nivel Chicago: Abre la tapa de alcantarilla con una raya gris. Coge las dos vidas, sal de allí y repítelo hasta que te hartes.

DONKEY KONG 64

- Cámara: Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- Teatro DK: Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias
- Fases de bonus DK: Con 6 hadas y localiza-dos Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- Jefes finales: Con 10

hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que havas derrotado

- Krusha en multijugador: Bastan 15 hadas.
- Modo Cheat: Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener items ilimitados.
- Niveles de bonus: Coge 40 huellas v llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- Los colores de Kasplut: Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada
- Minijuego original DK: Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 ha-
- das para desbloquearlo. Minijuego del Jetpac: Coge al menos 50 medallas banana v visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware Por fin encuentra 6 hadas para desbloquearlo.

DESTRUCTION

- Coches ocultos: Gana el campeonato "World" con varios coches.
- Cohete urbano: Gana "Novice" con un oro y cualquier coche.
- Taxi: Gana "Amateur" con un oro usando el Cohete Urbano.
- Camión: Gana el "Pro" con un oro y el Taxi.
- Ambulancia: Gana el campeonato "Legend"
- con un oro y el camión.
 Buggy: En "Destruction
 Junction" haz el mejor tiempo en "Time trial" con el cohete urbano.
- Rag Top: En "Alpine Ridge" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Buggy.
- Blue Demon: En "Seascape Sprint" haz el

- mejor tiempo en "Time Trial" con el Rag Top.
- Hatchback: En "Terminal Impact" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Rag Top.
 - Low Rider: En "Metro
- Challenge" con Rag Top. Woody Wagon: En "Ba-
- you Run", con Rag Top.
 Hot Rod: En "Sunset
- Canyon" con Rag Top. Coche de policía: En "Midnight Rumble" con Hot Rod.



Jim diminuto: Mantén pulsado 2 mientras presionas 6 @ a en la pantalla de título. Jim se convertirá en un gusano muy pequeño.

ECW: HARDCORE RE-

- Modo Pies Grandes. Completa el modo Career con Balls Mahoney.
- Modo Manos Grandes. Completa el modo Career con Jason.
- Modo Cabezones. Completa el modo Career con Rhino.
- Texturas a tu gusto. Completa el modo Career
- como Tommy Dreamer.
 Modo Ego. Completa el modo Career como Chris
- Modo Super Gordos. Completa el modo Career
- como Spike Dudley. - Modo Verdugo. Com-pleta el modo Career co-
- mo Sal E. Graziano. Modo Sin Cabeza. Completa el
- modo Career como Taz. - Modo Cabezas Diminutas. Completa el modo
- Career como Roadkill. - Jugar como Beulah

MICRO MACHINES 64 TURBO

Introduce estos códigos con el juego pausado. Un pitido confirmará que el truco ha funcionado. Para quitar el truco (si no te mola) simplemente, vuelve a introducirlo.

Vista trasera -Amortiguación blandísima-- @ \ \ Doble velocidad --999999999 to-- 00000000

Modo Debua Pausa el juego y pulsa 90000 DIDIO para abrir el modo Debug. Ahora sácale partido pulsando, mientras juegas, cualquiera de las siguientes combinaciones: Quitar la carrera y ga-

narla - Pulsa Z + . (No

funciona en Time Trial). Cambiar el ángulo de la cámara - Deja pulsado Z y pulsa MAND. Cambiar el zoom -- Deja pulsado Z y pulsa 🐚 Dejar que la CPU controle tu coche -- Deia pulsado Z y pulsa . Reventar todos los co-

Más vidas en modo Challenge

ches -- Deja pulsado Z y pulsa @ + @ + @.

Introduce tu nombre como MOGSLIFE en la selección de personaie. Tras el pitido, introduce el nombre que te dé la gana y selecciona el modo challenge. Cuando comiences tendrás nueve vidas. Turbo-salida Para comenzar a toda pastilla pulsa a la vez Z y B antes de empezar la carrera.

Tanques para todos los circuitos La fiesta total, Introduce tu nombre como ALLTANKS en la pantalla de selección de personaje multijugador. Si funciona, oirás un pitido y reaparecerá el nombre original. Coche-cacharro En el modo challenge, pausa el juego y luego pulsa VVVVVV en la cruceta direccional. Tu coche se habrá convertido en algún objeto correspondiente al circuito en el que estés corriendo Salto Turbo Justo al terminar la carrera, en la línea de meta, pulsa R para saltar. Si lo has hecho bien, verás volar a tu coche. No sirve para nada, pero mola, ¿no? ¿eh? ¡¿verdad que mola?! Ah, bueno.

McGillicutty. Gana la ECW World Tag Team en el modo Career

- Jugar como Bill Alfonso. Completa el modo Career con Rob Van Dam.
- Jugar como Cyrus the Virus, Gana la ECW World TV en modo Care-
- Jugar como Joel Gertner. Gana el campeonato Acclaim en el modo Ca-
- Jugar como Judge Jeff Jones, Completa el modo Carrer con Mike Awesome.
- Jugar como Louie Spicolli y Taz. Gana la ECW World Heavyweight en el modo
- Carrer. Jugar como The Sheik. Gana la ECW World Tag Team en el modo Carrer

Rich. Completa la ECW World TV en el modo Ca-

- Jugar como Tommy

GOLDENEYE 007

Para activar estos trucos, introduce la combinación correspondiente en el menú trucos. Oirás un sonido. Retorna al menú y vuelve a entrar en el de trucos para activarlos.

- Invulnerabilidad:

- Bola de pintura: 100

- Modo DK : 🗀 🖪 🔽, y mantén

- 2X Lanza Granadas: y mantén 🚯

2X Lanza Cohetes: RV, y mantén RG

Modo Turbo:

■ y mantén
■ . - Sin radar en multi-iugador: 📢 🕽 👽 🚳

y mantén Pequeño Bond: mantén B

2X Throwing Knives:

BV BV, y mantén 110

O BO y mantén pulsado [-Bond invisible: y mantén - Cohetes enemigos: **10001000** R , y mantén . - Cámara lenta: y manténo. - Silver PP7: Dan y mantén B. . - 2X Cuchillos: DO BODY mantén 🕒 🧿 - Munición infinita: - 2X RCP-90s: [], [], **□ ③ ⑤ ⑤ ⑤ y** man-

Cámara rápida: 🕒 🏵

tén 💽 🖟 🗘. -Gold PP7: Pulsa 💽 🔞

mantén 🐚 🎯 - 2X Lasers: y mantén 🗀 🚯 🔼

- Todas las armas: 🕡 🕽 y mantén

Personajes ocultos en multijugador: En el menú

Varios códigos:

Dirígete a la Sala de Códigos en el Templo de Mayahem y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí deletrea CHEATO. A continuación deberás introducir los respectivos códigos disparando huevos a las letras. Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras sí oirás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Allá van:

Código	Inverso	Efecto
SREHTAEF		Puedes llevar el doble de plumas. Puedes llevar el doble de huevos.
FOORPLLAF	fallproof	No te haces daño al caer.
KCABYENOH , XOBEKUJ	honeyback jukebox	. Tu energía se rellena poco a poco. . Activa la Jukebox en Jolly Roger's
VOCUTEO		Lagoon.
YGGIJTEG	getjiggy	. Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy.
GNIMOH	homing	. Huevos por control remoto.

También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:

Código	Efecto
JIGGYWIGGYSPECIAL	Abre todos los mundos.
NESTKING	Huevos y plumas infinitas.
SUPERBANJO	Banjo se mueve más deprisa.
SUPERBADDY	Los enemigos van más deprisa.
	Desbloquea todas las secuencias cinemáticas.

ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa ③(2) ④(2) ⑤ ④ ⑥ ④, luego mantén ② y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- Arcoiris "extra": Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....

- Chavalines Jet Force: Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.

-Ants Into Pants: 300 cabezas.

KNOCKOUT KINGS

- Guantes gigantes: Pausa el juego durante una partida y pulsa 6 6 6 (2) 6.

- Luchadores cabezones: Ahora prueba @ © @ (2) .



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Estadísticas: Pulsa ()
() durante el juego.

MICKEY'S SPEEDWAY IISA

- Salida rápida: Pulsa (1) inmediatamente después de la tercera luz verde.

Monedas negativas:
 Gana oro o platino en
 Traffic Troubles invertido.

Velocímetro digital:
 Haz oro o platino en Motorway Mania invertido.

- Corredores diminutos: Lo mismo pero en Freeway Phobia invertido.

- Dewey: Gana el oro en todos los circuitos con dificultad amateur.

- Louie: Gana el oro en todos los circuitos con dificultad intermedia.

- Arcoiris Goo: Gana oro o platino en los primeros tres circuitos con dificultad amateur.

- Botón Heckle: Gana oro o el platino en los primeros tres circuitos con dificultad intermedia. - Intentos ilimitados: Gana oro o platino en los primeros tres circuitos en tres piveles de dificultad

tres niveles de dificultad.
- Desactivar los turbos:
Gana oro o platino en el
cicuito Victory Vehicles
invertido.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Low rider trucks:
 YRDR como password.

- Misiles infinitos: Y_WNT_T.

- Gut bomb: BRPS.

- Modo turbo: CFFNYN.

- Foto del equipo: JMPNG.

- Jet-pack power: Mantén y pulsa 6 6 9. Pulsa Start en la pantalla del título. Level: Password PRINCIPIANTE BuinsG: (Flecha

RuinsG: [Flecha arriba][Estrella] NJ2L0 Junk Yard: J[Estrella]XQYN4G Voodoo Island: P [F. iz-quierda] 3W4TC [Estrella] [F. izquierda] F[F. arriba]. Greenhill Pass: 5[Flecha arriba]627WFX9[Flecha izquierda]23G AztecValley: YYC5D2 L3F[Flecha abajo]8[Flecha derecha]87 [Intermediate Ruins: GBGJ5MTL

Huins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT
[Flecha derecha]XRN
Voodoo Island: PJPSW
RO[Estrella]89R
Greenhill Pass:SBSV2
[Estrella]3XBC[Flecha
arriba]4[Flecha abajo]
Wasteland: VBVY2X60
[Flecha abajo]FD7B2M
Aztec Valley: YFY1509
3H[Flecha izquierda]G
[Flecha arriba][Flecha
abajo]5675

Alpine Challenge: 1N1483C6KLJDH89[Flecha arriba]G4N EXPERT

Greenhill Pass: SKST [Estrella]SDW[Flecha arriba]C61R Wasteland: VOVWXV GTDF9463R

Aztec Valley: YGY209Y J2G[Flecha izquierda] C796462

Alpine Challenge: 10123 1M5 JLF[Flecha arriba] C979S0D Death Trap: 404564P

Death Trap: 404564P 8M[Flecha derecha] [Flecha izquierda] DFC[Flecha arriba] CV32KC

NBA LIVE 2000

- Obtén Michael a
Jordan como un agente
libre: Juega contra
Michael Jordan en "uno
contra uno" y gánale para
sumarlo a la lista de tus
agentes libres.
Ahora podrás crear un
jugador con un ranking
total de 99, lo que desde
luego no está nada mal.
- Desbloquear Isiah

Thomas: Consigue15

robos de balón en el nivel "Superstar".

NBA JAM 2000

- ¡¡A correr!!: Comienza un juego en "Exhibición". Hazte con la bola y pulsa [] o [] [] . - Campos ocultos: Vence a los 29 equipos en Torneo y Jam para

desbloquear las pistas

Night y Beach.

PERFECT DARK Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desatio que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada v construirte un escenario fácil con EasySims. Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

RIDGE RACER 64

- Estela: Pulsa ② en una repetición.

repeticion.

- Modo espejo: Empieza
un juego, y selecciona el
modo Grand Prix. En
cuanto empiece, date la
vuelta y estámpate contra
el muro. Acelera hasta
que lo atravieses.

ROAD RASH 64

- Ver la información de desarrollo: ② (2) ③ (2) ☑ ② ③ en el menú. - Todas las armas: ③ (4)

☑ ☑ an el menú.
Scooters: ② ☑ ② ②
☑ (2) ☐ ③ en el menú.
Motos super rápidas:

② ② (2) ☐ ☐ ② ☐ en el menú.
- Motos y circuitos: ③

■ R Ø en el menú.
- Corredora femenina:

Ø Ø Z ■ R Ø en el menú principal.

en el menú.Salida rápida: Mantén

pulsado () al comienzo de la carrera.

- Colores alternativos: Presiona ☑ o ☑ cuando selecciones moto.

- Permanecer en el suelo: Presiona ()
después de caer. () + (), después () + (), y por último () + ().

- Battle Paint Shop:

2 0 (3) 0 0 (3) 0 (3)

6 0 0 0.

- Acceder a todos los coches: ① (3) ② (3) ③ (3) ③ (3) ③ (3) ③ (3) ③ (3) ③ (3) ③ (3) ③ (3) ③ (3) ④ (3)

- Niebla multicolor: Mantén pulsados ④+⑤ y presiona ☑ . Después mantén pulsados ⑨+⑥ y presiona ☑ . Luego pulsa ⑥ ④ ⑥ ④ .



TRACK AND FIELD

PERSONAJES CON TEXTURAS VARIOPINTAS Sólo sirve para modo Trial. Deberás bautizar a tu jugador con los siguientes nombres:

NOMBRE COLOR
Helsinki Oro pálido
Moscow Anaranjado
NOMBRE COLOR
Munich Plata pálido
Roma Bronce
brillante
Sydney Plata brillante

Mexico Verde
Tokyo Rojo
Athens Plata
NOMBRE COLOR
Atlanta Amarillento
Seoul Plata púrpura

- Desbloquear Pole Vault Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

TUROK 3: SHADOW OF

- Invencibilidad:[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].

- Todas las armas: [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Büho].

- Munición ilimitada: [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].

- Todas las llaves: [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila]. - Nivel 1:[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo]. - Nivel 2: [Búho] [Búho]

- Nivel 2: [Búho] [Búho [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].

Nivel 3: [Búho] [Conejo]
 [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].

- Nivel 4: [Oso] [Caballo]

[Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].

- Nivel 5: Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].

- Sin cabeza: [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo]. - Y cabezones: [Felino]

[Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote]. - Gigantismo: [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caba-

[Lagarto] [Liberula] [Cabailo] [Lagarto] [Coyote]. - Delgadinos: [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].

no] [Insecto] [Salmón].

- Modo enano: [Rana]
[Rana] [Salmón] [Insecto]
[Lobo] [Felino].

- Modo maniquí: [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].

[Rana] [Oso] [Arce].
- Modo boceto: [Jaguar]
[Caballo] [Arce] [Fish]

[Jaguar] [Halcon].
- Sin Goureaud: [Lagarto] [Salmon] [Insecto]

[Salmón] [Lobo] [Libélula].

- Modo Catarrazo:
[Libélula] [Toro] [Conejo]
[Salmón] [Águila]

[Cuervo].

- Menú nerviosillo:
[Conejo] [Bůho] [Caballo]
[Insecto] [Oso] [Oso].

- Créditos: [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] - Pausa: [Coneio] [Bijho]

- Pausa: [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aquí tienes todo lo que conseguirás si superas cada nível en la dificultad y el tiempo requerido:

Trucos disponibles al superar estos tiempos en AGENT:

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Underground Uprising Midnight Departure Masquerade City of Walkways 1	2:15 3:05 3:15 3:35	Sky Rail Multiplayer Level

Trucos disponibles al superar estos tiempos en SECRET AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Courier	2:00	Suit Skins
Kings Ransom	3:45	Security Guard Skins
Cold Reception	3:15	Air Raid Multiplayer Level
City of Walkways 1	3:50	Covert Skins
Turncoat	3:20	Capture The Briefcase Multiplayer Scenario
Fallen Angel	2:45	Gadget War Multiplayer Weapons
Meltdown	Finish	Classic Villain Skins
Trucos disponibles	al superar est	tos tiempos en 00 AGENT
NIVEL	TIEMPO	TRUCO



ARMY MEN 2
Nivel Password
1 Mortero, Tanque,
Mortero, Jeep.
2 Jeep, Jeep,
Mortero, Avión.
3 Tanque, Granada,
Tanque, Mortero.
4 Rifle, Mortero,
Jeep, Avión.
5 Mortero, Rifle,
Avión Jean
6 Mortero,
Granada, Rifle,
Helicóptero.
7 Avión, Granada,
Rifle, Tanque.
8 Granada,
Mortero,
Helicóptero,
Mortero.
9 Tanque, Mortero,
Rifle, Tanque.
10 Jeep,
Helicóptero,
Tanque, Mortero.
11 Rifle, Mortero,
Granada, Mortero.
12 Jeep,
Helicóptero,
Granada,
Helicóptero.
13 Avión, Avión,
Granada,
Mortero.
14 Avión, Rifle,
Avión,
Helicóptero.
15 Rifle, Helicóptero,
Helicóptero,
Tanque.
16 Helicóptero,
Helicóptero, Rifle,
Granada.
17 Rifle, Tanque,
Avión, Mortero.

18 Rifle, Rifle,

20 Helicóptero,

Jeep.

22 Rifle, Tanque,

Mortero.

Granada.

Granada, Jeep.

Granada, Rifle,

Helicóptero. Jeep.

Helicóptero, Rifle.

Rifle, Jeep,

Granada.

Helicóptero.

23 Avión, Jeep,
Tanque, Mortero.
24 Helicóptero, Rifle,
Jeep, Mortero.
25 Tanque, Granada,
Avión, Granada.
26 Avión, Tanque,
Rifle, Mortero.
27 Tanque, Tanque,
Jeep, Tanque.
28Jeep, Tanque,
Jeep, Mortero.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Todos los niveles v todas las armas: Introduce BBBBBBBB como password para acceder a todos los niveles y todas las armas.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDEFIX

Nivel.	Password
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel	Password
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY



BLADE

- Ver la secuencia final: 9?!1N?BKT?51G. · Ver secuencia oculta:
- Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Nivel Password
2 BBVBE
3 CVVBE
4 XBVBE
5 YVVBE
6 GBVBE
7 HVVBE
8 3BVBE
9 4VVBE
10 LBVBE

11	 MVVBB
12	 7BVBB
13	 8VVBB

CHICKEN RUN

Nivel Password

2 Bronce, Cruz,

	Corona, Valor.
3	Diamante, Valor,
	Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor,
	Bronce, Bronce.
5	Honor, Corona,
	Diamante,
	Corona.
6	Valor, Diamante,

102 DÁLMATAS: CA-**CHORROS AL RESCATE**

Cruz. Plata.

Passwords para pasar de nivel:

Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisa-

Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso, Si consiques derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el pass-word R6KZBS7L1CTQMH. - Desbloquear todos los nivels: Introduce como password esta retahíla

R6KZBS7L1CTQMH.

DRIVER

- Menú trucos: Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción "poli secreto" en el menú principal, entonces pulsa * * * * * * * * * ↑ ↑ ↓ ↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.

-Passwords: Nivel Password MIAMI

Vete al banco Careto, Careto, Careto, Careto. Esconde la prueba Huellas de neumático. Medalla, Cono, Sirena Roja.

3 Persecución barco Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.

Carrera de destrucción Cono. Cono. Cono, Medalla.

. Entrega exprés Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.

. Cebo Trampa Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.

Elimina a DiAngelo Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES

8..... Roba un coche de poli Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.

Lucky va al **Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.

Beverly Hills Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK

Gran Central Sirena Azul, Llave, Llave Llave. Trash Granger

Car Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roia. Medalla.

Banda de 13 Granger Llave, Medalla, Medalla, Cono.

Brazo derecho

de Granger Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul. Récord ciudad Huellas de neumático, Llave,

Cono, Semáforo.

EARTHWORM JIM 2

- Grave Yard Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords: LYBBBB **BBBBBB**



Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords:

SHJBBCGB

BBBBIY Desbloquear todos los niveles: **EBDNKG** 3BBBBB BB3HBL

EL DORADO

- Passwords: NC8KJT N9FT6T NCSW4C NCZMQC



HORMIGAZ RACING

Nivel	Password
02	BCCB
03	DQGH
04	HGGF
05	NBFG
06	KGBF
07	QGJJ
08	GQHG
09	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos: Pulsa Select durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción "Music/Effects" y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: 40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15. Selección de nivel: Introduce BMHG para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

LUCKY LUKE: **DESPERADO TRAIN**

Nivel	Password
2	Dólar, Tarjeta,
	Pistola, Pistola.
3	. Pistola, Tarjeta,
	Dólar, Herradura.

MARIO GOLF

 Recomenzar juego: Presiona A + B + Start + Select para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.

- Controlar el logo: Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start.

MARIO TENIS

- Dejada al resto: Cuando recibas el servicio de tu oponente, pulsa botón B y luego A para hacer una dejada. Mándala al lado opuesto del rival y a continuación corre hacia la red. Si el contrario llega, lo hará con un golpe floio que podrás machacar con facilidad desde tu posición adelantada. Cuando saques tú, también puedes hacerlo, a partir del resto de tu oponente. La estrategia funciona hasta con los últimos rivales del juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Cambiar de personaje Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero v teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE **SERIES 2**

N	ivel	Password
2		MTTH
3	************	STVN
4		SPDM
5		BTHH
6		BBYH
7		MRLL
8		MMDD

THE	MU	MMY
Nive	el	Password
3-1		[Trébol]178
3-2		1434
4-1		X57[Pala]
5-1		77[Triángulo
		Invertido]X
6-1		1[Triángulo
		Invertido] 5
		Triángulo
		Invertido]
6-2		[Diamante] 9





Unos passwords "pal" Toño: - Introduce B58LPTGBBBBV como password para consequir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony Hawk.

- Introduce BTO7ZTPTTBBV v obtendrás tres escenarios. las tres tablas y \$69,910 con Tony Hawk.

Introduce B8SD2!!!!!T! para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

[Circulo Rojo] 8 6-3 3457

PAPYRUS

TAI THUS	
Nivel	Chico
	Chica
1	F+51
	KN4K
2	
	1-QB
3	
0	
4	GND9
4	
-	JV-B
5	
	CR73
6	1-SN
	RPD9
7	H1WR
	JNTX
8	C2VX
	F-T-
9	1-KS
	3BWX
10	GTCP
	DS+O
11	XQM-
	TB81
12	9063
12	7R+D
13	ONIDD
13	
14	59GN
	R4PX
15	
	9NWN
16	
	92B0
17	ZHNK

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

18 X3FB

5SNC

N0-3

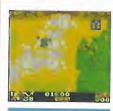
Nivel Password 2.....Genio, Obrero, Tímido. .Astronauta, Tímido, Genio. Tímido Panadero, Obrero.

RAYMAN



- 99 vidas: Pausa el juego y pulsa A→B ↑ A ← B ↓ A → B ↑ A ← B. - Mapa Completo: Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A. - Energía al completo:

DBIN HOOD



Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

Pausa el juego y pulsa B→A+B+A+By →. Todos los poderes: Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente:

++++A+++B++

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw: Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación:

++++++++ - Luchar como Nat Daddy:

Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa

- Luchar como Damien Black:

Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: → + → + + + ++++

ROAD CHAMPS **BXS STUNT BIKING**

Desbloquear los modos Training, Career y Tournament: En la pantalla de password introduce: QGF7

ROAD RASH

- Super password: Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares.

RUSH 2049

Niv	vel	Password
2 .		MADTOWN
4 .		SFRISCO
5.		GASWRKZ
6.		SKYWAYZ
9 .	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	RIPTIDE

SPIDER-MAN
Pantalla Password
Venom H4BBC
Venom vencido GVCBF
Venom y Lizard
Man vencidos QVCLF
Laboratorio
de Connor G-FGN
Final S8KR6

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Derrota a los cuatro corredores en un planeta. Pod de Sebulba:

Derrota a Sebula para arrebatarle su Pod.

circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, a través del carrera.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel Nombre Password .. Trade Federation Landing Craft BQVQK 3 Naboo Swamp

SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING



Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords (el garaje) para abrir los siguientes

Nivel 2 (Flying Tonight): JTWKYTQBBKW Nivel 3 (Plan 9 From Outer Springfield): **TNSLRYSJGWW**

Nivel 4 (Vlad All Over): BXPGCFPYJWB Nivel 5 (If I Only Had a Body): WSQJLTQFYWK Nivel 6 (King Homer): XQRFJWRBTWP

SAN FRANCISCO

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

SPIDER-MAN
Pantalla Password
Venom H4BBC
Venom vencido GVCBF
Venom y Lizard
Man vencidos QVCLF
Laboratorio
de Connor G-FGN

- Correr contra Sebula:

- Replay: Si completas todos los

menú records, a la repetición de tu última

nuevo personaje: pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder posible.

NivelPassword

Gato Ratón Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro Ratón Perro

OF OBLIVION

ALPHA: WARRIORS DREAMS - Luchar contra Akuma: Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los

WNLRM

...... Naboo Swamp

SDGNK

6 Gatoacombs of

Theed

BXGTG

QSRVJ

Palace

TKGJZ

STREET FIGHTER

.. Coruscant CNLML

and Sacred Place

.. Streets of Theed

... Queen Amidala's

The Final Battle **LPZCP**

botones antes de que comience el combate. - Luchar contra M.Bison: Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B

+ Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.

- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan: Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que manos a la obra.



SUPER MARIO **BROS DX** - Comenzar con 10

vidas: Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan 5 vidas. Vuelve al juego guardado y, después de perder la primera vida, empezarás con 10.

SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un Sólo tienes que introducir CHEMICALX en la sacarle el máximo partido

TOM Y JERRY

..Ratón Ratón Gato | Ratón

Gato Perro | Pato .Gato Pato Gato I .Pato Pato Gato | 5Perro Perro Gato Perro | Pato Gato Ratón

TUROK 3: SHADOW

- Vidas infinitas: **FJVHDCK** - Munición ilimitada: ZXLCPMZ. Seleccionar nivel: XCDSDFS. - Passwords: NivelFácil Medio Difícil .SDFLMSF **VLXCZVF** CUSDESE .DVLFDZM DPSDCVX CMSDKCDVFDSGPD

III TIMATE PAINTRALI

5 CSDJKFD

ZMGFSCM

SPFPWI D

HWKLFYS

TPDFQGB

OF LIMMIE LAIMIDATE				
Nivel	Password			
2	9GSMJY2k			
3				
4				
5	130WJBOY			
6	. CXXWJROE			
7				
8	665WJQIU			
9	9Z0CJTAK			
10	13DQJIAU			

WACKY RACES

- Todos los corredores y circuitos: Password: MUTTLEY.

· Victoria rápida: Selecciona el modo campeonato y, estando en primera posición, pulsa Start + Select + A + B.

WARIO LAND 3

 Vidas extra: Pausa el juego y pulsa Start 16 veces. Un icono aparecerá en el indicador de vidas. Mantén A + B y presiona + y → para elegir el número.

WORMS ARMAGEDDON

Nivel	.Password
Jungle1	2512
Cheese1	2563
Medical1	1655
Desert1	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

X-MEN: M. ACADEMY

- Jugar con Phoenix: Pulsa • → • + A + A en la pantalla de título. Jugar con Apocalypse: Pulsa → + + + + A + A en la pantalla de título.

X-MEN: M. WARS

Nivel	Password		
2	0KNG6HWE		
3	OLNG6HXQ		
4	OLNF7HYP		
5	0KPF7HZG		
6	1KPF7H0D		
7	1KPG7H19		
8	1KPF7J2C		
9	1KPF7J3L		



SCOOBY

Passwords para cada capítulo.

Chapter One TIS A MYSTERY" 408045

Chapter Two BOO'S CLUES! 2×0+49

Chapter Three CHEMO-SABOTAGE!" ラ米スマッグ

Chapter Four JAILBREAK!" 名乗中と無き

Chapter Five THE PLAN!" **94 88

Chapter Six "FINALE!"

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

NACE NINTENDO GAMECUBE

¡¡Así son sus primeros juegos!!

Castlevania, uno de los mejores



En el E3 asistiremos a la presentación oficial de la consola y suspiraremos por sus primeros juegos. Si no faltas a la cita con nosotros, en un mesecito, te perderás lo que nadie quiere perderse: el "nacimiento" de la consola más potente del mundo.





Nuestros expertos están trabajando a tope en el último juego de Rare, y seguro que le van a sacar todas las cosquillas. El mes próximo no os perdáis la cita con nuestra guía: lo sabe todo.

BANJO - TOOIE

SALTAN A ESCENA

Las reviews de los

juegos más potentes

Ya se dejan jugar, quizá ya los tengáis en vuestras manos... aquí vamos a presentaros con pelos y señales los juegos que van a marcar el futuro de Game Boy Advance. Por fin, Game Boy Advance, la review.

Y ADEMÁS...

Nintendo 64 sigue viva y coleando y como el movimiento se demuestra andando, aquí tenéis **Kirby 64: the Crystal Shard**, la preview del juego del gordinflón rosa que está a punto de caramelo. Sin dejar la 64, mucho ojo a la review de **Excite Bike 64,** promete dejar las cosas claras y decir: es el mejor. A Game Boy Advance no le robamos protagonismo, por eso además de las reviews de los mejores juegos tendremos previews de los que están por venir, como Iridion 3-D, con cuyos programadores hemos tenido oportunidad de hablar. Por fin, apuntaos una guía con nombre propio: **Indiana Jones.** Es cosa hecha.

ISUSCRIBETE A Nintend

ELIGE TU OPCIÓN



SETO?

20% DE DESCUENTO

POR SÓLO 5.400 PTS

DISFRUTA EN TU CASA DE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y DE ESTE ESTUPENDO RELOJ GAME BOY

ARCHIVADOR

POR SÓLO 5.400 PTS. **TODOS TUS EJEMPLARES** A MANO



O SI LO PREFIERES APROVÉCHATE DEL 20% DE DESCUENTO

(5.400 - 20% = 4.320 PTS).RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 10.

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS. LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.00 y de 16 a 18.00 viernes de 9 a 15.00)



Majora's Mask Mario Tenis Mario Party 2 Perfect Dark GB





Donkey Kong Country

O07 The world is not enough



Majora's Mask Perfect Dark
Mario Tennis GBC Donkey Kong
Country The world is not enough

TAPAS

Nintendo

PIDE TU ARCHIVADOR! POR SÓLO 950 PTS.

Envianos tu pedido por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14 o de 15 a 18h, los viernes de 9 a 15, a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.

POKÉMON NO TIENE SECRETOS PARA TI...

¿Estás seguro?



¿Sabes que si dejas dos Pokémon de distinto género en la guardería de Ciudad Trigal, a veces aparecen huevos Pokémon? ¿Y que estos huevos pueden contener crías Pokémon? Éste es sólo uno de los muchos secretos que encontrarás en Johto. Acepta el desafío, juega con Pokémon Oro y Plata y ¡Hazte con todos!









